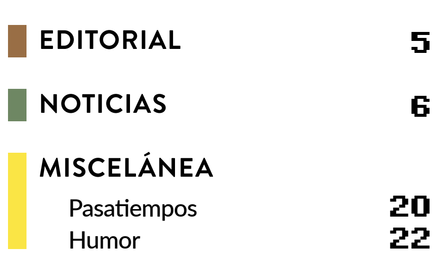


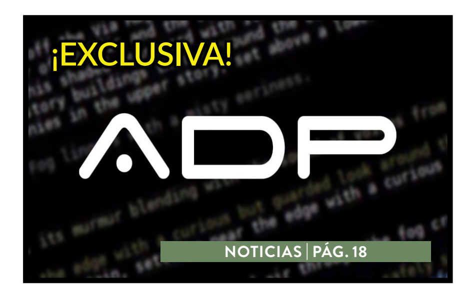
Y ADEMÁS: NOTICIAS, PASATIEMPOS, HUMOR...

CAAD 61
REVISTA PARA AVENTUREROS





SUMARIO



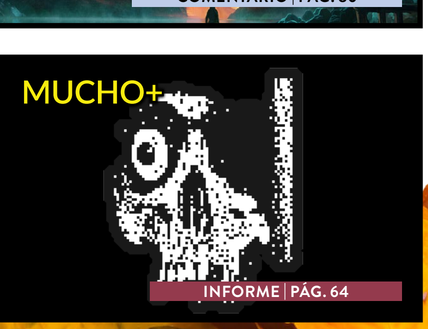
NOTICIAS | PÁG. 18



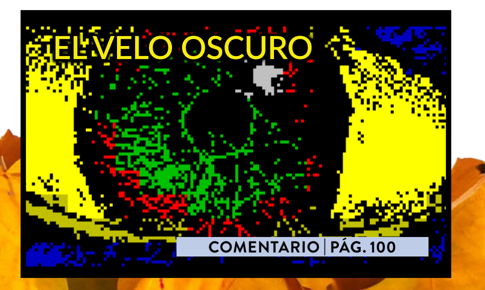
INFORME | PÁG. 30



COMENTARIO | PÁG. 80

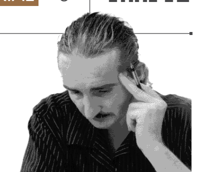


INFORME | PÁG. 64



COMENTARIO | PÁG. 100


CASPAR JONES SARAH DAVIDSON JOSHUA ZAMRYCKI COLIN MORGAN
The SHAPE of FANTASY
VERNE
UNLEASH YOUR IMAGINATION
ASSEMBLE ENTERTAINMENT PRESENTS A GAMETOPIA GAME
SCREENPLAY BY DANIEL GONZÁLEZ AND AITOR GARAY PROGRAMMING BY DIEGO ADRADA AND CARMEN GÓMEZ
MUSIC BY ELOI CABALLÉ SOUND DESIGN BY ALEIX SANS
AVAILABLE NOW
IN SUPERPIXELARTVISION
GAMETOPIA





EDITORIAL

Estimado lector y aventurero:

Dicen que el verano es para relajarse y dedicarse al *dolce far niente*, pero no es ello lo que ocurre en la redacción virtual del **CAAD**, donde no solo hemos cocinado este completo número que aquí tienes, sino que se ha progresado en creaciones propias por parte de la redacción: *EJVG* ha acabado un juego, **Tiny Nightmares**, *tranqui69* sigue peleándose con la segunda parte de la **Casi Original**, y José Luis Cebrián... bueno, ha desarrollado en tiempo récord un nuevo intérprete de aventuras realizadas en **DAAD**. Te dirijo a su respectivo y completo informe en este mismo **CAAD**, animándote a que lo pruebes para colaborar en su depuración.

Ahora, una triste noticia: El 15 de julio falleció Francisco Ibáñez, a los 87 años, y para aquellos ya machuchitos que crecimos leyendo las aventuras y desventuras de sus creaciones, no por esperado ha sido menos doloroso. En ocasiones da la impresión de que algunas cosas son eternas, que personajes que han estado ahí desde siempre seguirán haciéndolo sin verse detenidos por el tiempo. Lamentablemente no es así, y la sensación de pérdida sólo puede mitigarse con el recuerdo de los buenos momentos que hemos pasado gracias a él. En este número del **CAAD** dedicamos unas líneas como pequeño homenaje desde estas páginas a alguien que merece eso y mucho más.

Aparte de una pequeña biografía, podréis encontrar una mención a los títulos videojueguiles que han protagonizado alguno de sus personajes. Si encuentras alguno a faltar no dejes de comentárnoslo. Para el próximo **CAAD** publicaremos además un análisis de todas las aventuras gráficas que tuvieron a Mortadelo y Filemón como protagonistas.

No quiero repetirte contenidos que ya habrás visto en el sumario precedente, pero siempre me gusta mencionar los artículos y sus autores, sobre todo para agradecerles su colaboración con el **CAAD**. Gracias pues también a *IADVD* de Furillo Productions por su informe sobre el sistema **MuCho+**, a César Hernández por el que detalla las nuevas capacidades aventureras de su emulador *ZEsarUX*, a Bieno Martí por el «cómo se hizo» de su última aventura, y por supuesto a todos los comentaristas y «solucionadores» que redactan tan informativos complementos. Y, claro está… gracias a ti por leer todo ello, oye.

¡Hasta dentro de tres meses! ■

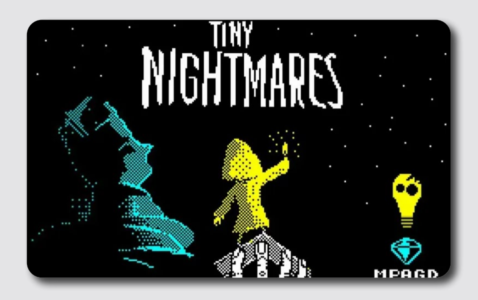
Juanjo Muñoz

NOTICIAS Juegos

TINY NIGHTMARES
PARA ZX SPECTRUM

Tiny Nightmares es el último juego de *EJVG* para Spectrum 48K. Está basado en el magistral juego *indie* de 2017 **Little Nightmares**, obra del equipo sueco Tarsier Studios.

En **Tiny Nightmares**, igual que en el juego sueco, ayudamos a una pequeña niña vestida con un chubasquero amarillo a escapar de un mundo de pesadilla. A lo largo de cuatro fases deberá usar los objetos que encuentre en su camino para poder sobrevivir, evitando a las horribles criaturas que intentarán atraparla.



Tiny Nightmares ya está disponible para su descarga, tanto en inglés como en español. Es gratis, pero puedes evitarlo y donar algo, si lo consideras oportuno. ■

 ejvg.itch.io/tiny-nightmare-es

RETURN TO
«MÓVIL» ISLAND

Disculpad el «ingenioso» juego de palabras, pero no he podido resistir la tentación, ya que Devolver Digital, la empresa que nos trajo de vuelta al universo de la isla del mono el pasado 2022, ha puesto a nuestra disposición desde el 27 de julio una versión para dispositivos móviles en la App Store y Google Play. ¡Como lo leéis! Podemos jugar a **Return to Monkey Island** en nuestros teléfonos y tabletas Android e iOS. Si estás leyendo estas líneas, que sepas que ya estás tardando en pillarte esta maravilla y ayudar a Guybrush Threepwood y compañía con todos los problemas que el maléfico LeChuck les va a ocasionar. ■



GHOSTLAND, YA DISPONIBLE



Como si de un fantasma se tratase, sin hacer ruido y trabajando incansablemente en las sombras, Daniel R. Vega ha terminado su juego **Ghostland**, una aventura gráfica al estilo LucasArts con un apartado visual simplemente espectacular.

En este juego nos pondremos en la piel (o el ectoplasma) de Hesai, una adolescente como cualquier otra, excepto por el hecho de ser un fantasma. Debido a que ha perdido parte de su memoria, necesitará explorar su entorno en busca de respuestas. ¿Cómo llegó hasta allí? ¿Qué ocurrió en sus últimos días de vida? ¿Dónde están todos sus seres queridos? Tendremos que contestar a estas y más preguntas con la ayuda de viejos conocidos y nuevos amigos que tratarán de disipar la niebla que nubla nuestra memoria.

Si este argumento no fuese suficientemente interesante, tenemos un extra, y es que Daniel ha decidido dar acceso libre y gratuito a esta aventura.

Nosotros, por nuestra parte, añadiríamos que, a este altruista gesto, deberíamos corresponder con un aluvión de comentarios y *feedbacks* que le ayuden a pulir los pocos *bugs* que puedan quedar. ¿Acaso es mucho pedir? Aquí tenéis el enlace de descarga desde Google Drive: ■


link.caad.club/m59gt

RODOLFO SKYLARRIENTE

Sakis Kaffesakis, un programador originario de Creta, presenta su último proyecto para Amstrad CPC, una aventura de texto por opciones con gráficos digitalizados combinados con otros esquemáticos. El juego cuenta, además de la programación de Sakis, con la música de *Manossg* y unos gráficos digitalizados por *Brundij*, y por si todo esto no fuera suficiente, textos en griego, inglés, francés, y... español, gracias a la traducción de *MiguelSky*.

No dudéis en visitar su web para disfrutar gratuitamente de este juego. ■


link.caad.club/42205





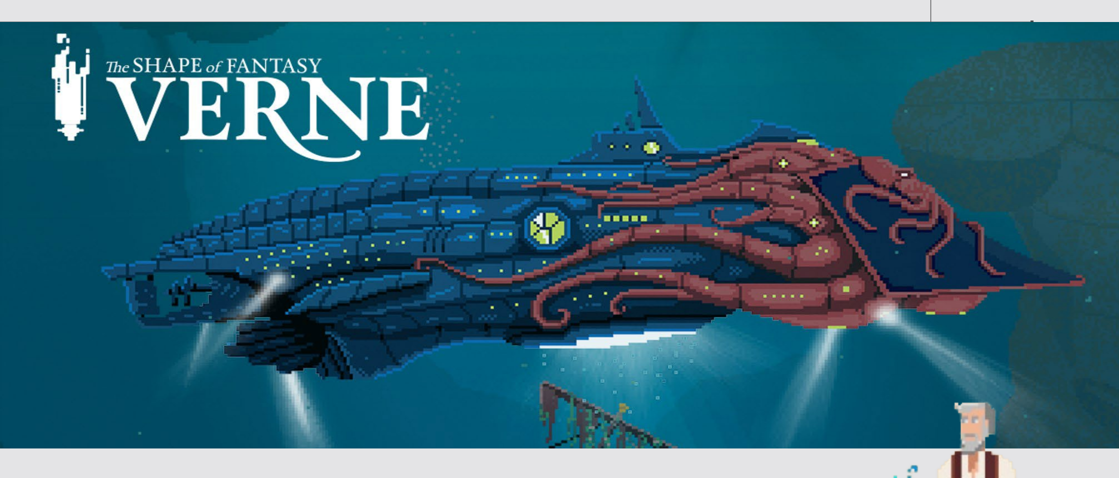
LOS TRES INVESTIGADORES, LO ÚLTIMO DE BIENO

Con el título completo de **Los Tres Investigadores y el misterio de la falsa herencia**, tenemos la ultimísima creación de Bieno Martí, tras **Los Smiths están muertos.** Si no conocéis a Los Tres Investigadores, se trata de una serie de relatos de misterio con protagonistas púberes, tres jóvenes detectives. Los personajes fueron creados originalmente por Robert Arthur, y cuentan con un mentor de excepción... nada menos que el mismo Alfred Hitchcock.

La aventura está dividida en cuatro capítulos, donde tomaremos el control de cada uno de los jóvenes investigadores afincados en Rocky Beach: Peter Crenshaw, Bob Andrews y Jupiter Jones. La idea original, argumento y programación con el *parser* **Quill** han corrido a cargo de Bieno, con algo de ayuda en el código de C64 por parte de *Karmic*. La imagen de la portada es obra de *Sirdrak* y la pantalla de carga de *Ax!s*, mientras que los gráficos del juego han sido realizados por *Minter*. No olvidemos la música, que también la tenemos, gracias a *SoNiC*.

¿Y el argumento? Es agosto en Rocky Beach y el verano soleado se presenta caluroso e implacable. Bob y Jupe esperan a Pete para decidir qué hacer durante las vacaciones, reunidos en la caravana que tienen escondida entre pilas de diferentes materiales en la chatarrería de Tío Titus, Patio Salvaje. Pete, hijo de un cineasta, trae una pequeña nota y una llave misteriosa que su padre encontró en un viejo estudio de grabación. La curiosidad innata de los tres jóvenes y sus ganas de investigar harán que a partir de aquí comience una nueva aventura llena de misterio, acertijos y no exenta de peligros en la que deberás acompañarlos y ayudarlos a descubrir qué hay detrás del misterio que poco a poco se irá desvelando. Podéis echar un vistazo al informe que Bieno ha redactado para este mismo **CAAD** y por supuesto, descargar el juego desde su web: ■


link.caad.club/8whvi



VERNE: THE SHAPE OF FANTASY

Muchos son los autores que, de un modo u otro, han llenado de pájaros las frágiles mentes de los aventureros. Pero son pocos, muy pocos, los que lo han hecho de una manera tan notable como lo hizo el francés Julio Verne. Era necesario pues, que tan magno personaje apareciese en algún videojuego, lo que no esperábamos es que lo hiciera en forma de videoaventura y de la mano de un estudio hispano-colombiano como Gametopia. Sí, hemos dicho videoaventura, porque no solo de pantallas llenas de texto introspectivo vive el socio medio del **CAAD**.

Otra de las características que hace único a este juego es que, a diferencia de títulos como **Viaje al Centro de la Tierra** (Topo Soft 1989) o el más cercano a las aventuras de texto, **80 days** (inkle 2014), en este **Verne: The Shape of Fantasy**... ¡tú eres el propio Julio Verne en persona!

Con gráficos *pixel art*, esta experiencia narrativa toma como protagonista al escritor francés y le obliga a enfrentarse con acertijos y diálogos interactivos a varios de los escritores de ciencia ficción más famosos del mundo.

Deberemos localizar la antigua ciudad de la Atlántida, y lo haremos de una forma que será poco convencional para nuestros ya atrofiados dedos: el uso de las infames teclas WASD. Las conversaciones dinámicas, combinadas con mecánicas tan de la vieja escuela como exploración, acertijos y la recolección de objetos ocultos, te harán recordar tu ya lejana juventud.

Podéis encontrar más información en su página página oficial: ■



EL VELO OSCURO DE FURILLO PRODUCTIONS

IADVD y *Molomazo*, los chicos de Furillo Productions, se adentran en el mundo de las aventuras de texto con **El Velo Oscuro** (**The Dark Veil** en su versión en inglés), un juego de horror y supervivencia interactivo para el ZX Spectrum. Tiene como novedad técnica el empleo de la versión 3 del conocido motor **MuCho**, de Jari Komppa (analizado en el **CAAD 60**) con varias modificaciones y mejoras, que podéis conocer de primera mano en el informe respectivo de este mismo **CAAD**. Del mismo modo podéis encontrar un comentario doble y la solución al juego en estas, tus páginas amigas. Podéis jugarlo o descargar la versión PC desde su página: ■

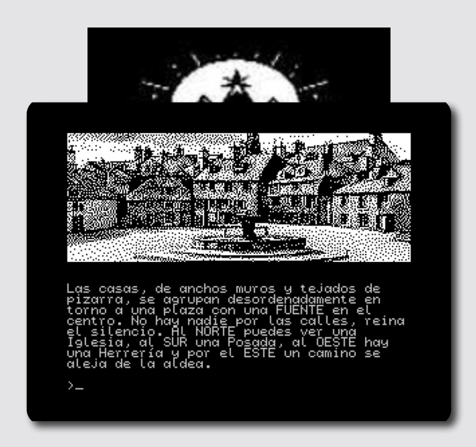

link.caad.club/14e9t



THE TIME MACHINE LLEGA CON SU VERSIÓN FINAL

Todos sabemos que hacer un juego lleva su tiempo, y Fran Kapilla, pilar fundamental de Sequentia Soft, lo sabe muy bien. De hecho, el bueno de Fran ha liberado la versión definitiva de este juego inspirado en la obra de H.G. Wells y en la primera película del mismo nombre. Esta aventura por opciones fue lanzada en diciembre de 2021 para la ZXDEV. Aquella pretérita versión 0.7 se podía jugar, pero contenía un fallo justo al final que impedía terminarla, y por si fuera poco, la dificultad era endiablada. No fue hasta este verano que Fran comenzó a trabajar en **La máquina del tiempo** 0.96 y luego la versión final 1.0. Por fin podremos disfrutar tranquilamente y sin agobios de esta gran aventura y, lo que es más importante, terminarla. Llegados a este punto debemos poner en valor el, a veces, silenciado trabajo de los *testers* que consiguen, como *Aryekaix* en este caso, dar un impulso a los creadores para que terminen sus obras. Esta versión final, a diferencia de las anteriores, tiene un precio de 3 irrisorios dólares (podéis donar más, así que no os cortéis) y la podéis encontrar en: ■


link.caad.club/x19oa



REMAKE DE **LA ESTRELLA DE LA MAÑANA**

Ha llovido desde que Daniel Revenga programase **La Estrella de la Mañana**, de hecho, fue en 2017, y seis años después llega gracias al **DAAD** este *remake* a nuestros adorados ZX Spectrum.

Sumérgete en un misterioso mundo lleno de enigmas y peligros, donde el destino del universo está en tus manos. Acompaña a Gauvain en su búsqueda para desentrañar el poder del antiguo tríptico y detener el avance de la inexistencia.

Con gráficos *raster* en todas las localidades y nuevos diálogos y descripciones, esta versión te transportará a un viaje lleno de intriga y descubrimientos. ¿Podrás resolver los acertijos y desvelar la verdad oculta? Podéis descargar esta aventura por solo $2.

¿A qué estáis esperando? ■


link.caad.club/kr2dg

Habitación 310

El Sol, cerca del ocaso, refleja su ya tenue y anaranjada luz, formando un sendero agitado por las olas de un mar enbravecido.

Hace ya varios minutos que espero aquí, sentada en la arena de una playa en la que no hay más alma viva que la mía, pero con el convencimiento, de que ella, como cada día, no faltará a su cita.

En ese momento unas manos me tapan los ojos desde detrás. —¿Quién soy? —me dice Ariatna, y la imagino sonriente, como siempre. Sus ojos me miran como aquél día de Septiembre en la recepción de la residencia.

Se sienta a mi lado mientas

Pulsa una tecla...

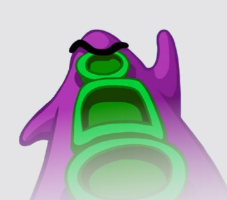
FINALIZADA **HABITACIÓN 310: ENCUENTRO**

Pero lo último de Daniel es la segunda parte de **Habitación 310: El despertar**. Poco más de un año ha tardado en tener lista la continuación, que responde por **Habitación 310: Encuentro**. Sigue siendo una aventura sin gráficos para Spectrum, pero ahora para los modelos 128K, con lo que podemos esperar más texto, localidades y referencias a otras obras de Daniel, ya que como él mismo nos descubre en el foro del **CAAD**: «Esta aventura tiene elementos de enlace con **Erinia** y también con **Antarctica**, que poco a poco se van descubriendo». Efectivamente, a los personajes que ya nos encontramos en **Habitación 310: El despertar**, se sumarán ahora otros de creaciones previas de Daniel, como **Antarctica**, su reciente aventura por opciones. El juego ya está disponible para descargar en su web: ■


link.caad.club/hgkro

NOTICIAS

Eventos



THE MAKING OF DAY OF THE TENTACLE: EL DOCUMENTAL

Todos sabéis que tenemos una especial devoción por los informes del tipo "Cómo se hizo...", tanta, que tienen sección propia tanto en nuestra revista física como en nuestra web. Pues bien, no podíamos dejar pasar la oportunidad de sugeriros un estreno de YouTube. Desde la cuenta de Twitter **@onaretrotip** nos llegó el aviso del lanzamiento de un documental en el que se cuenta, con pelos y señales, cómo se hizo uno de los títulos más icónicos del mundo de las aventuras gráficas: **Day of the Tentacle**.

En sus más de dos horas de duración podremos conocer los entresijos de este mítico juego con nueve entrevistas a miembros originales del equipo de desarrollo y del elenco de voces. Sin duda, algo que ningún aventurero de pro querrá perderse de ninguna manera. Y para que no lo hagas, aquí tienes un enlace al vídeo, que empezó su emisión coincidiendo con el 30º aniversario del lanzamiento del juego, el 25 de junio: ■





ACABÓ LA *ADVENTURE JAM 2023*

Una nueva *jam* de corte internacional llega a su fin, y en este caso se trata de la *Adventure Jam 2023*, que se ha cerrado con un notable éxito, ¡más de 300 participantes! La propuesta consistió en crear una aventura de cualquier tipo (texto, gráfica, en 3D... ¡o cualquier híbrido extraño!) en tan solo dos semanas. La ganadora ha sido **No Rest for the Wicked**, una divertida aventura gráfica *point & click* de la mano de Gugames.eu, en la que asumiremos el papel de sirviente de un perezoso vampiro. En todo caso, la lista de ganadores contiene un buen número de propuestas interesantes. Entre ellas, podemos destacar una nueva aventura gráfica de George Broussard, coautor de la saga Duke Nukem. **The Third Wish** mantiene el aspecto y motor de su anterior aventura, **Stowaway**. Aquí tienes los resultados completos: ■



link.caad.club/lre88

RESULTADOS DE LA *RAYUELA JAM 2023*

Todo lo que empieza debe terminar, y la edición de 2023 de *Rayuela Jam* así lo hizo el pasado 30 de junio. Como ya comentamos en anteriores noticias, eran los propios autores, más algunos miembros de un selecto jurado, los que votaron para decidir qué obra se llevaría el preciado galardón. ¡Y no fue fácil! El «podio» con las tres mejores obras presentadas según los propios autores queda de la siguiente manera:

- **Statu Q.A.** (*Yomissmar*)
- **Pirate Utopia** (*UnaPersona* y *OtraPersona*, *ZororoWhite* y *DonutDroid*)
- **Infierno Rubí** (*Ruber Eaglenest* y *Princess Internet Café*)

Os recordamos que tenéis fichas detalladas de estos y otros juegos en nuestra sección del **Anuario Aventurero 2023**, así como en la **wikiCAAD**. Destaquemos que esta *jam* ha tenido un récord de trabajos presentados, con 22 juegos de una notable calidad. No nos cabe duda de que, en próximas ediciones, se pulverizarán esta y otras marcas. En su página podéis ver los resultados y comprobar si coinciden con vuestros gustos. Sea como sea, se trata de una fenomenal oportunidad de volver a disfrutar de estos títulos desde el primero hasta el último: ■



link.caad.club/6s2tj

¡EL LIBRO **AD**, A MITAD DE PRECIO!



A finales de 2019 tuvo lugar un magno evento, la presentación del primer libro dedicado a una compañía de la que se ha dado en llamar Edad de Oro del Software Español. Hablamos, claro está, de la obra *AD: Una aventura contada desde dentro*, del insigne (a la par que modesto) director del **CAAD**, Juan José Muñoz Falcó, también conocido por ahí como *Demiurgo*. El pasado mes de julio ha visto un segundo hecho memorable, pues el libro pasa a estar de oferta y se puede conseguir por tan solo 11,95 euros de nada. Además, se incluyen seis postales con las carátulas de los títulos comerciales de Aventuras AD más un marcapáginas, totalmente necesario para no perderse en la absorbente lectura de las 240 planas que lo forman. Resumiendo, es el mejor momento para hacerte con un ejemplar del libro que te permitirá conocer de primera mano lo que fue Aventuras AD, contado por sus propios componentes. Y si tomaste la acertadísima decisión de hacerte con él en el pasado, ahora puedes tener otro ejemplar para mantenerlo impoluto en tus estantes, donde tus nietos, báculos de tu vejez, lo disfrutarán del mismo modo que tú lo hiciste. Consíguelo directamente de la editorial a través de este enlace: ■



link.caad.club/mgcpi

FINALIZÓ LA *PARSERCOMP 2023*

La *ParserComp 2023*, edición de este año del concurso anual específico para aventuras de texto en inglés con analizador sintáctico o *parser*, ha concluido y ya tenemos flamantes ganadores. Sí, decimos ganadores porque hay un empate en el primer puesto de la categoría *Classic*. Recordemos que la *ParserComp* se divide en dos categorías, la *Classic*, para aventuras clásicas tipo **Adventure** o **Zork** (o **Jabato**, para los menos internacionales), y *Freestyle*, para aquellos títulos que no encajan en el molde tradicional por tener alguna particularidad, pero que mantienen el análisis de comandos de texto.

Los ganadores han sido Garry Francis con su aventura **Search for the Lost Ark**, quien no es nuevo en ganar certámenes aventureros, pues ya lo hizo en la última *PunyJam* con su **Submarine Sabotage**, y Amanda Walker, autora de **The Purple Pearl-- A Two-Player Text Adventure**, quien en la edición del año pasado de la *ParserComp* quedó segunda con **Of Their Shadows Deep**.

Destaquemos también el cuarto puesto conseguido por nuestro amigo *Paravaariar* con su aventura **Between the Lines of Fire**, hecha con **Adventuron** y contando con el apoyo de Jeff McCoskey en la traducción. Podéis consultar la clasificación completa en la página oficial: ■



itch.io/jam/parsercomp-2023

MÁLAGAJAM WEEKEND 16: UN ÉXITO EN MAYÚSCULAS

Del 28 al 30 de julio se celebró en el Polo Digital de Málaga la decimosexta edición de la *MálagaJam Weekend Summer Edition*, una *game jam* que reúne a creadores y aficionados de los videojuegos y los juegos de mesa. El evento, que contó con más de 200 participantes, consistió en desarrollar un juego en 48 horas basado en el tema «El fin del mundo» y donde los equipos tuvieron que poner a prueba su imaginación y sus habilidades para crear juegos originales y divertidos que abordaran el tema desde diferentes perspectivas.

En total se presentaron 54 equipos que desarrollaron 52 juegos ante el resto de participantes y el público asistente, siendo uno de ellos **Return of the Costa Concordia**, realizado por nuestros compañeros y amigos *Ruber Eaglenest*, Alberto B. y Ariadna. Podéis jugar a todos ellos en la página oficial. El público votó a los siguientes juegos como mejor de cada categoría: ■

Mejor diseño narrativo
Last dates: El Dino Juego

Mejor apartado visual
La compra para fin del mundo

Mejor diseño de juego
Ya no puede caminar

Mejor apartado sonoro
Expocalipsis 92

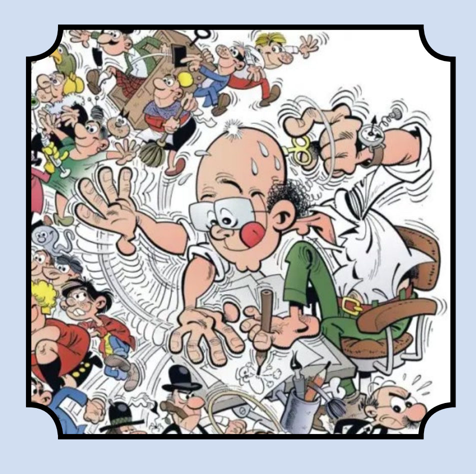
Mejor juego
Fin Ice


malagajam.com

¡HASTA SIEMPRE, IBÁÑEZ!

Obituario

El 15 de julio pasado fue un día oscuro para los aficionados al cómic y la cultura popular. Francisco Ibáñez falleció a la edad de 87 años en su hogar en Barcelona, dejándonos para la eternidad su inconfundible humor y genialidad. Francisco Ibáñez vivirá eternamente en las páginas de sus cómics, en el corazón de sus lectores y también en nuestros ordenadores. En este mismo **CAAD** tenéis un informe con una pequeña biografía de Ibáñez y los videojuegos que han empleado a alguno de sus personajes. ■



NOTICIAS Desarrollo

NOVEDADES DEL *PARSER* TAB

Ya hemos mencionado en varias ocasiones al *parser* **TAB** de *catventure*, tanto en la sección de noticias como en un informe publicado en el **CAAD 58**. Recordemos que **TAB** son las siglas de **thinBASIC Adventure Builder**, un sistema de creación de aventuras para Windows con una sintaxis similar al **PAW** o el **DAAD** y un entorno gráfico con el que agregar datos, probar y crear los juegos.

El autor ha tenido la gentileza de pasarse por los foros del **CAAD** y comentarnos las novedades relacionadas con el *parser*, como una aventura en francés y un nuevo sistema de presentación de gráficos a pantalla partida. La aventura es un pequeño juego adaptado al idioma francés, empleando el sistema de verbo+sustantivo, por lo que no usa ni muestra todo el potencial del sistema **TAB**. El autor lo ha preparado cuidadosamente para que los usuarios de teclados en inglés puedan jugar usando palabras en francés sin los caracteres de vocales acentuadas, afortunadamente.

Por cierto, *catventure* se pregunta lo siguiente... «¿Se podría crear también un juego en idioma ESPAÑOL con **TAB**? No siendo hablante de español, no lo sé, pero es una posibilidad... Si quieres intentarlo, tal vez yo pueda ayudarte con ello». También nos cuenta *catventure* que está trabajando en una versión gráfica a pantalla partida para mostrar localidades, personajes, objetos y otras imágenes. Además, puede mostrar videoclips en formato WMV.

La aventura os la podéis descargar desde este enlace: ■


tab.thinbasic.com/cqvdle.zip

LANZADA LA VERSIÓN 5 DE **PUNYINFORM**

Múltiples herramientas para el desarrollo de aventuras están disponibles en la actualidad, tanto para ordenadores clásicos como para las más modernas máquinas, pero una que está en constante evolución es la compacta librería para crear aventuras de texto en máquina-Z, **PunyInform**, pues Fredrik Ramsberg acaba de lanzar su versión 5. Como siempre, podéis ver la lista completa de mejoras y correcciones desde su página oficial: ■


link.caad.club/x0947

UNDRC, NUEVO DESCOMPILADOR **DAAD** DE *UTO*

Parece que *Uto* no descansa ni en pleno agosto, y prueba de ello es el escueto mensaje que publicó en su cuenta de Twitter, donde anunciaba el lanzamiento de **unDRC**, un descompilador de juegos realizados en **DAAD**. Como no podía ser de otro modo, la comunidad se revolvió en sus polvorientos nichos festejando la gran noticia.

¿Pero este hombre no había sacado ya **unDAAD**? ¡Ay, alma de cántaro! Las manos ociosas son instrumentos del diablo, y las de *Uto* son de todo, menos ociosas. **unDAAD** se creó para descompilar archivos DDB de MSDOS de juegos antiguos de Aventuras AD, lo cual era un poco complicado porque los diferentes juegos se hicieron con diferentes versiones de **DAAD**. Eso implicaba mucho código que solo buscaba juegos específicos. Últimamente, la mayoría de los juegos están hechos con **DRC** (dentro de **DAAD Ready**), o con la última versión del compilador original, por lo que no tenía sentido depender de ese código antiguo.

unDRC te permite descompilar juegos **DAAD**. No obtendrás exactamente el mismo código, pero lo más probable es que genere el mismo juego. Además, la refactorización del código ha ayudado a mejorar los procesos y poder identificar optimizaciones de código **DRC**. Además, **unDRC** también puede extraer juegos generados con un compilador antiguo, mientras sea **DC 2.0** o superior. Podéis encontrar toda la información en el GitHub del proyecto: ■


github.com/Utodev/unDRC

WIKICAAD YA ESTÁ AQUÍ

Tras la presentación en sociedad de la web del **CAAD** y su foro hermano, hemos escuchado vuestras sugerencias. Tras un agotador trabajo por parte de *tranqui69* (se cansa rápido porque ya es mayor el hombre) y Juanjo Muñoz (este es aún más mayor, así que haceos a la idea), tenemos el honor y el privilegio de presentar... ¡la **wikiCAAD**! **wikiCAAD** es una wiki dedicada al maravilloso mundo de las aventuras de texto, novelas visuales, videoaventuras, juegos de rol, literatura, etc. En otras palabras, ¡un espacio vivo, que trata de fomentar la participación activa de todos los usuarios, brindando la oportunidad de compartir sus conocimientos, descubrimientos y perspectivas únicas! Cada artículo, cada contribución, cada edición es una pieza valiosa que enriquece la comunidad y ayuda a construir un recurso completo y dinámico. ¿A quién va dirigida? ¡Pues a ti! Queremos construir una comunidad vibrante donde cada persona pueda compartir su pasión por los juegos de texto y la narrativa interactiva. **wikiCAAD** te espera con los brazos abiertos. Recuerda: la web, el foro, la wiki... el **CAAD** en suma... ¡lo haces tú! ■



ADP, EL ADVENTURE PLAYER DE JOSÉ LUIS CEBRIÁN

En un tiempo récord (y veraniego) ha sido capaz de desarrollar nuestro bravo redactor José Luis Cebrián un intérprete de juegos **DAAD**, diseñado para ejecutar las versiones de 16 bits de las aventuras, aunque el objetivo futuro es que sea capaz de hacerlo con cualquier versión, lo que incluye todas las de 8 bits, para hacerlo realmente universal. Cuenta con versiones tanto para ordenadores modernos (Mac, Linux, Windows) como plataformas retro de 16 bits (Amiga, Atari ST y MS-DOS) y, además, de una versión para la web.

Actualmente, el intérprete ya permite ejecutar de forma bastante fidedigna cualquier aventura de 16 bits de Aventuras AD tal como fueron distribuidas originalmente, así como cualquier DDB de 16 bits generado con las herramientas disponibles en la actualidad.

ADP no pretende extender el **DAAD** original con nuevas funciones. Sin embargo, sí se han hecho algunas mejoras con la intención de añadir algunas conveniencias al usuario. El plan original era incluir en el intérprete una GUI de aspecto retro para acciones tales como grabar partida o cambiar algunas opciones, pero esto queda en espera para una futura versión.

Tienes más que cumplida información sobre el desarrollo del proyecto en el extenso informe de 16 páginas que puedes encontrar un poco más adelante, pero si no te aguantas y quieres probarlo ya, descárgalo desde aquí: ■

 **github.com/jlcebrian/ADP**



EL NAPS DESENTRAÑA EL SWAN

Y el **NAPS** (**The New Age PAW-like System**), otro multiintérprete que, recordemos, tiene hasta un bot de Telegram, sigue desarrollándose gracias a su autor José Manuel Ferrer, *Morgul*, que está haciendo ingeniería inversa al *parser* **SWAN** y ha avanzado en el tema visual, pues **NAPS** ya puede obtener los gráficos de mapa de bits tanto de **Mindfighter** como de **Titan Find**, que aún se deben mostrar en la posición correcta en la pantalla. *Morgul* también quiere ajustar los modos de «gráfico arriba y texto abajo», así como el cambio de ese modo a sólo texto. ■

 **link.caad.club/ghdkl**


RECONQUISTA
EDGE

PASATIEMPOS

Por @Tranqui69

N	G	A	U	K	É	C	Q	D	U	Z	T	V	Ü	K	R	R	A	Ü
Á	B	K	Ú	U	Q	E	W	L	É	Ó	É	S	F	E	L	I	B	É
O	B	R	T	N	Ü	S	Á	Ñ	U	S	G	K	L	Ó	S	N	U	P
P	S	Ú	Ú	K	K	X	V	V	F	Q	U	O	E	K	T	F	T	P
M	Í	R	E	Q	U	D	K	R	L	X	J	O	R	D	K	A	Ó	J
M	E	N	E	D	W	R	S	M	D	O	A	O	Á	A	Ú	F	I	H
Y	X	Ó	T	V	U	J	É	Ú	D	M	W	F	V	X	B	E	U	A
A	C	P	R	Ü	E	K	J	E	P	N	L	Í	Ñ	Ü	Ú	D	Í	H
Y	E	N	N	Q	P	I	L	X	W	W	Y	C	F	N	U	S	Í	D
D	S	E	I	C	Ñ	D	N	O	W	H	T	Ñ	F	O	D	A	U	Z
W	S	Á	P	Y	R	A	T	N	E	H	Ü	P	T	É	O	N	Y	C
L	U	Y	Í	A	H	R	J	R	H	T	J	V	H	E	Z	R	K	R
T	S	Ñ	G	I	E	É	E	R	F	O	L	Ú	G	K	D	E	T	L
Z	Ú	Ó	Q	Z	L	S	I	T	G	X	J	L	I	N	Á	V	Ü	E
B	N	I	A	K	V	G	W	Q	E	H	G	Ú	N	X	U	A	D	R
S	V	W	Ó	I	M	U	Á	Ó	L	R	T	J	D	Q	É	C	Q	E
K	J	S	L	I	H	R	U	Z	Ü	P	F	V	I	L	Á	S	W	T
H	O	L	Ü	N	W	D	U	J	Ú	A	F	A	M	K	W	A	P	Z
Í	E	A	I	Ú	V	A	Ü	V	B	Y	U	Ü	J	T	Á	L	T	K



Encuentra las seis aventuras que publicó Carlos Sisí y el sello bajo el que lo hizo. Recuerda que si quieres pistas, siempre puedes contar con la **WIKICAAD**.



wiki.caad.club

SOLUCIONES CAAD 60

¿Cómo se titulan los juegos?



LOS SMITHS ESTÁN MUERTOS



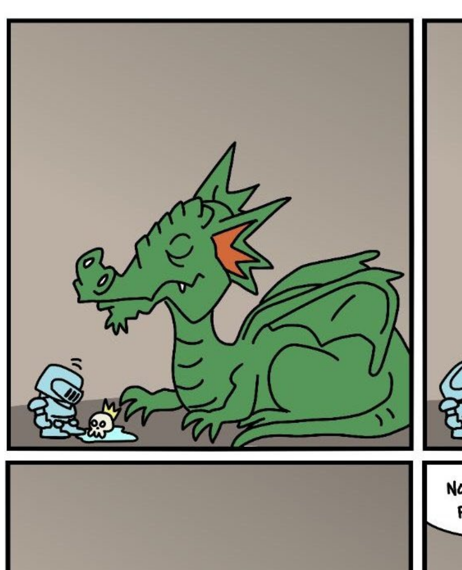
LA CASA AL OTRO LADO DE LA TORMENTA

Humor

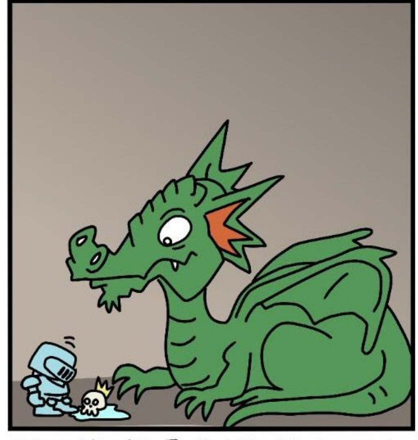
Por  



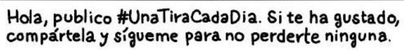
... viene del CAAD 60.









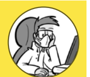






Humor

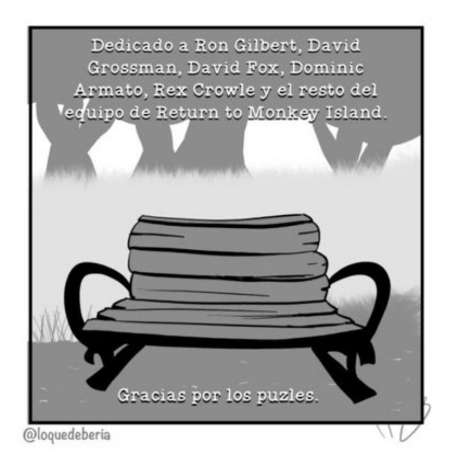
Por  @loquedeberia











Humor

Por



COLECCIÓN OMG!

Nº 05

Super HORROR

¡SAPRISTI! ¡CÓMO VIENE EL PERCEBE ESTE AÑO!

H.P. LOVECRAFT
LA LLAMADA DE CTHULHU

@DR_SEVENTINAIN

DOC 79

OCASIÓN

- **CLUB** de aventuras madurito busca aventureros para amistad sana y sin compromiso. Ofrecemos carnet virtual de aluminio anodizado y mucha diversión.

- **WIKI** sin experiencia busca amigos que le ayuden a conocer mejor el mundo de la aventura.

- **FORO** a estrenar ofrece sus servicios como almacén de conversaciones y conocimiento.

- **VENDO** libro de *AD, Una aventura contada desde dentro* a mitad de precio. Razón: Héroes de Papel.

- **BUSCO** *bugs* en intérprete de aventuras generadas con **DAAD**. Se aceptan donaciones en mi página de GitHub.

- **TESTER** se ofrece para probar la segunda parte de **La Aventura Casi Original**, si está terminada antes del 2050, que me jubilo.

- **GRUPO** de creadores busca colaboradores para proyecto en común en el **Discord del CAAD**.

- **MODERADORES**. ¿Alguna vez has tenido el deseo de banear a alguien de un canal? ¡Es tu oportunidad! Conviértete en moderador de nuestros canales y foros.

- **BUSCAMOS** redactores de informes, escritores de columnas de opinión, lo que sea. Razón **caad.club**.

CUPÓN DE REGISTRO COMO COLABORADOR

Si eres un aventurero purista, pero purista de verdad, en lugar de utilizar las moderneces de internet, puedes recortar(*) este cupón y enviarlo a **Club de Aventuras AD, Apartado de correos 319, 46080 - Valencia.**

NOMBRE: ______________________________

DIRECCIÓN: ______________________________

____

TELÉFONO (fijo, por supuesto): ______________________

COMENTARIOS: ______________________________

____



(*) Se admiten fotocopias en blanco y negro.



Por Ricardo Oyón @PlomoTormenta

Indiana Jones and the Fate of Atlantis es uno de los grandes clásicos de la edad dorada de las aventuras de *point & click*. Y es también una cuenta que tenía pendiente. Porque yo fui muy fan del género, y jugué muchos títulos conocidos y no tan conocidos. Pero por algún motivo este se quedó en la lista de juegos «para jugar algún día» durante 30 años. Y ese día nunca llegaba... hasta que llegó.

Recientemente he puesto fin a la espera, lo he jugado y lo he terminado. Y no me he podido resistir a escribir acerca de esta aventura, no para hacer un análisis de corte tradicional, sino más bien un artículo de opinión en el que divagar sobre algunos puntos de este clásico que han llamado especialmente mi atención.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis es una aventura excelente. Eso para empezar. Y no hablo desde la nostalgia, ya que no la jugué en su día, y además puedo añadir que en la actualidad mi relación con el género carece de la pasión del pasado. El último **Monkey Island**, por ejemplo, lo dejé a medias porque no me incentivaba a seguir. Pero es imposible no darse cuenta de que la segunda aventura del doctor Jones destaca claramente por encima de la media del género. De la media de su época o de cualquier época.

Y no solo eso, además se atreve a salirse de lo previsible. Y de eso quería hablar.

En los 90, LucasArts está en la cresta de la ola, sus aventuras se encuentran entre las más vendidas y jugadas, tienen un motor propio (el **SCUMM**), un estilo y una filosofía de diseño propias. Pero Hal Barwood y Noah Falstein, sus creadores, no se acomodan en una fórmula hecha. Por supuesto que tienes un inventario con objetos, tienes una lista de verbos, tienes puzles, diálogos etc... pero tiene mucho más que eso. Vamos a desglosar esos elementos que la diferencian de otras aventuras.



- **Acompañante**. Al principio de la aventura, Indy se encontrará con Sophia, personaje que puede acompañarnos a lo largo de la historia, y aquí se nos ofrece la elección: ¿vamos con ella o solos? Pero seamos honestos ¿quién va a elegir ir solo?

  Sophia nos ayudará a lo largo de nuestra aventura, aunque también discutirá con Indy y se meterá en líos. En algunas situaciones podremos incluso controlarla... y además podemos pedirle pistas cuando no sabemos qué hacer.

- **Minijuegos**. En varios momentos se nos presentarán minijuegos en los que por ejemplo controlaremos un globo, un submarino, moveremos a Indy por un laberinto con vista aérea esquivando enemigos... y el minijuego de las peleas a puñetazos, que por sí mismo define uno de los tres caminos por los que podemos completar nuestra aventura.

- **Distintos caminos**. Podremos afrontar los puzles de distintas formas. Uno de los primeros retos que nos presenta el juego, hablar con el portero de un teatro para que nos deje entrar, nos ofrece tres posibles soluciones: mediante el diálogo, la exploración del entorno, o la violencia.

  El juego puede ser jugado con Indy y Sophia, con Indy solo, usando el cerebro o a mamporros. Y cada camino nos permitirá ver momentos y lugares que no visitaremos en los otros caminos. También tiene varios finales.

- **Vuelta de tuerca a puzles clásicos**. Algunos puzles me sorprendieron por su originalidad. Se ve que intentan darle una nueva vuelta de tuerca a situaciones conocidas o previsibles. Sin entrar en muchos destripes mencionaré al menos esa escena en la que, en un espacio a oscuras, el verbo «mirar» es sustituído por «tocar» y tenemos que







averiguar qué hay a nuestro alrededor y cómo podemos usarlo en nuestro beneficio a base de toquetear aquí y allá, sin ver nada.

- **Diálogos con consecuencias**. Las decisiones en los diálogos tienen un peso en el desarrollo de la historia, algo muy poco habitual en otras aventuras y que siempre me pareció un punto débil dentro del género. Generalmente los diálogos nos presentan varias opciones y nosotros iremos eligiendo una a una todas hasta encontrar la correcta, y a veces elegiremos las demás solo por ver lo que dicen.

  En este juego, en algunas ocasiones lo que digamos puede tener consecuencias. Desde resetear un puzle y obligarnos a empezar de cero, pasando por afectar al desarrollo de la historia, pudiendo incluso llegar a causarnos la muerte. ¡Así que piensa bien lo que vas a decir!

- **Muerte**. Y sí, como habéis leído, es una aventura de Lucas en la que puedes morir. Pero no son muertes aleatorias e injustas como en las aventuras de otras compañías, sino que, aparte de ser escasas en número, las puedes ver venir y son consecuencia de tus errores.

En resumen, esta aventura me ha sorprendido para bien, dándome más de lo que yo esperaba. Aparte de ser una aventura con el sello de calidad LucasArts, que por sí solo ya es bastante, tiene todos esos elementos originales que se salen de la fórmula establecida por otras aventuras de la compañía. Me admira que en plena edad dorada del género ya estuvieran intentando innovar en lugar de acomodarse en un esquema hecho. Y me lleva a reflexionar acerca del hecho de que hoy en día, décadas después, se siguen produciendo aventuras que no se atreven a salirse del esquema clásico y básico. Quizá algunos desarrolladores modernos deberían fijarse en este título de 1992.

Por lo demás, el juego mantiene todo el espíritu de las aventuras del doctor Jones, con viajes a distintos lugares del mundo (no puede faltar la visita al norte de África), la búsqueda de una leyenda tan mítica como la mismísima Atlántida, nazis que intentarán adelantarse a nuestro protagonista en la búsqueda del mítico
















tesoro, acción, humor, misterio y aventura. Todo lo que habría compuesto una excelente película que nunca se hizo.

¿Es un juego perfecto? Creo que no. Pero pocos juegos se pueden considerar perfectos.

Nos vamos a atascar como en los viejos tiempos. Y los puzles están bien en general, al menos no son demasiado absurdos o retorcidos. Empiezan con una dificultad media y conforme avanzamos en la historia tienden a media-alta, con algunos picos de dificultad. Confieso que tuve que mirar la solución en internet dos o tres veces. Y hay un par de puzles que no me acaban de gustar, creo que son confusos. Pero esto era lo habitual en el género ¿no?

Creo que se abusa de los laberintos en la parte final. Por ejemplo: hay un laberinto compuesto por más de una docena de puertas interconectadas de forma aleatoria. Una vez que lo resuelves y llegas al otro lado, lo más probable es que te des cuenta de que necesitas volver. Lo malo es que cada vez que vas y vuelves tienes que repetir todo el laberinto OTRA VEZ. Yo creo que sería más lógico que, al resolverlo la primera vez, pudieras abrir una puerta cerrada, dejar caer un puente levadizo, algo que cree un atajo que nos permita esquivar el laberinto la siguiente vez.

Y el gran final es otro «laberinto», esta vez en forma de diálogo en el que hay que encontrar la respuesta correcta. Y esto también nos obligará a repetirlo varias veces para sacar el final bueno mediante ensayo y error, lo cual puede acabar resultando algo anticlimático.

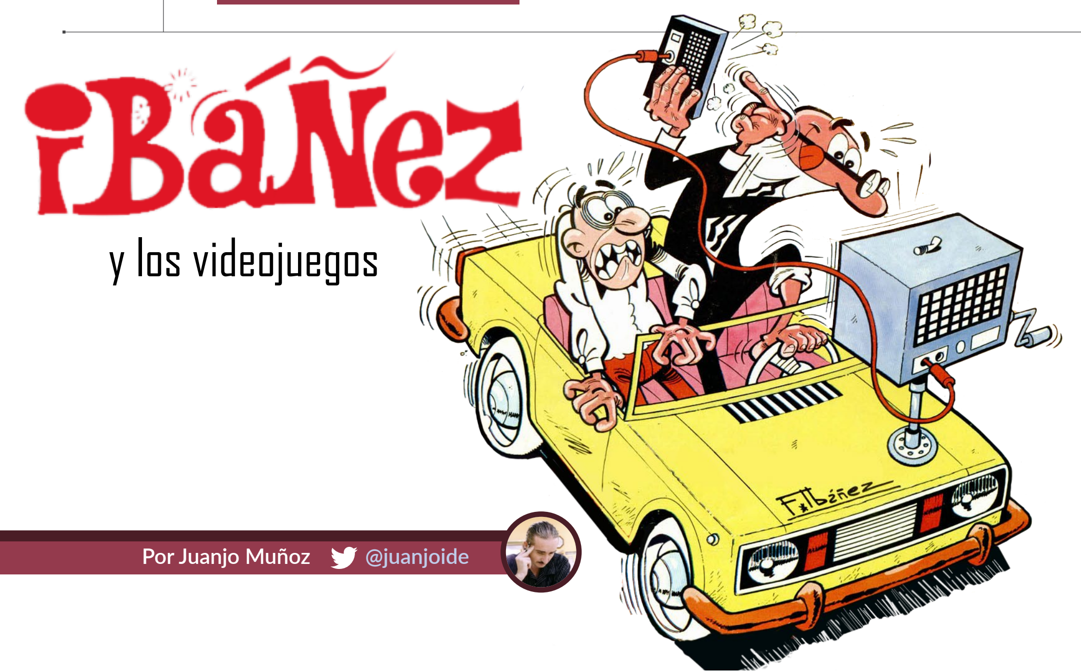
A pesar de todo, con sus más y sus menos se trata de una aventura que se gana un puesto en el Olimpo de los clásicos. Y una aventura que no se conforma con ir a lo fácil, que intenta salirse de la fórmula e ir más allá de los límites del género. Una aventura de la que aprender.

Para terminar, no digo que las nuevas aventuras tengan que copiar a esta. Quizá no hace falta tener distintos caminos y finales, quizá no hace falta tres modos de juego, o que los diálogos puedan sellar tu destino, o que puedas morir... No tiene por qué ser nada de eso, puede ser otra cosa. Pero lo que sí quiero destacar es que al menos lo intentaron. Pienso que ningún género es «sagrado», que todo se puede reinventar, expandir, cambiar. Los autores de **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** intentaron darle algo de originalidad a su obra y creo que les salió bastante bien. ■







Ibáñez y los videojuegos

Por Juanjo Muñoz @juanjoide

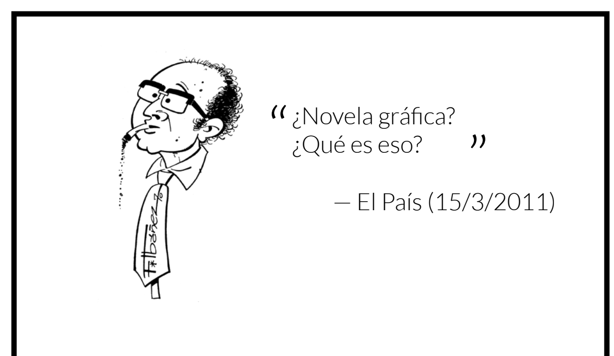
Tras una extensa carrera que se ha prolongado durante 70 años, en julio pasado nos dejó Francisco Ibáñez, dejando también huérfanos a toda una serie de personajes. Sin embargo, vivirán por siempre en el papel, y ciertamente, algunos también en los videojuegos.

Si hay una característica que destaca de Ibáñez, aparte de su amabilidad, ha sido ser extremadamente trabajador, al estilo de un Stephen King. Sin embargo, el día no tiene suficientes horas, y dado el éxito de sus personajes, desde la editorial decidieron «echarle una mano».

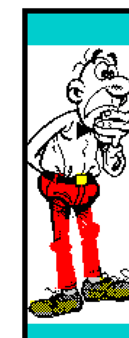
Mencionemos por ejemplo al primerísimo Joan Bernet (hermano de Miguel Bernet, autor de Doña Urraca), que en 1966 auxilió a un desbordado Ibáñez, o a equipos completos de dibujantes y guionistas, como el capitaneado por Blas Sanchis, de hasta 15 personas a partir de los años 70, o el posterior Bruguera Equip, ya en los 80, encargándose de la producción de los personajes de Ibáñez cuando este dejó Bruguera, que se quedó con los derechos. También dibujantes tan reconocidos hoy como Jan plasmaron a Mortadelo y Filemón.

También la inspiración de algunos personajes puede ser excesivamente directa, como la del mismísimo Mortadelo, con marcadas características físicas comunes en su primera iteración con el personaje Fúlmine del argentino Divito, o el botones Sacarino, una aparente mezcla de Tomás el Gafe (por las desgracias que causa) y Spirou (por el uniforme de botones, aunque esto bien puede ser una nota autobiográfica).

Sin embargo, la intención de este artículo no es profundizar, rebatir o analizar estas situaciones. Simplemente, se trata de un pequeño homenaje en el que repasar









su carrera y los videojuegos que tomaron a sus personajes como protagonistas, y muy especialmente a Mortadelo y Filemón, quienes estelarizaron toda una serie de aventuras gráficas. Vamos con ello:

Uno de los primeros recuerdos que tengo a la hora de leer un tebeo, es haciéndolo con uno de Mortadelo. No digo que fuese el primero, pero sí el que alcanzo a recordar con detalle estar leyéndolo. Curiosamente, pude saber algo más del mismo Francisco Ibáñez no mucho después, a través del libro *Humor gráfico español del siglo XX*, uno de los volúmenes de la Biblioteca Básica Salvat, que formaba parte de un par de enormes librerías que tenía mi abuelo, cuyos tomos me dio por leer desde bien pequeñito.

Dejando disquisiciones nostálgicas aparte, ese libro registraba toda una serie de humoristas gráficos, pero se quedó en 1970, año de su publicación. Sin embargo, veamos qué decía de Ibáñez hace más de medio siglo:

Ibáñez nació en marzo de 1936 y bien pronto se dedicó a dibujar en las paredes de su casa. Dejó sus estudios en busca de un porvenir más claro e ingresó como botones en una entidad bancaria, tarea que abandonó con las más calurosas muestras de aprobación por parte de sus superiores. Quizá se frustró un futuro banquero, pero gracias a ello podemos divertirnos con su «Mortadelo y Filemón», entre otras muchas creaciones, que publica en Bruguera.

Los primeros pasos de Ibáñez en el mundo del tebeo le hicieron desfilar desde 1952 por varias publicaciones de editoriales relativamente menores hasta llegar a Bruguera,





...Y por ahí fuera...

Limitándonos a sus personajes más internacionales, aunque no los únicos, es digno de mención que sus personalísimos nombres no se emplearon fuera de las ediciones en lengua española. ¡Quien tuviese un nombre tan internacional como Tintín! Veamos algunos ejemplos de cómo los llamaron alrededor del mundo (en papel, obviando series de animación y películas), que la cosa tiene su guasa...

- *Clever & Smart* - Curiosamente, en alemán recibían nombres en inglés (también en noruego y checo) en dos ocasiones además, siendo la otra *Flip & Flap*.
- *Banger and Mash* - Y más curiosamente aún, en inglés se les llamó como a un plato típico de salchichas y puré.
- *Mortadel et Filémon* - Los franceses respetaron en gran medida los nombres, pero en algunas ediciones aparecían como *Futt et Fil*.
- *Mortadella e Filemone* - Los italianos también mantuvieron unos nombres similares, aunque empleando ocasionalmente *Fortune e Fortuni*.
- *Paling en Ko* - En Holanda, la personalización es remarcable: Mortadelo pasa a ser «Anguila».
- *Flink och Fummel* - En sueco hicieron un juego de palabras con los nombres: Inteligente y Torpe.
- Αντιρίξ και Συμφωνίξ (Antirix y Symphonix) - En Grecia hubo un claro intento de tirar de la fama de Astérix.
- *Flip & Flop* - Los daneses no se comieron mucho la cabeza para rebautizarlos.
- *Älli ja Tälli* - En Finlandia todo suena a... finés, incluso los nombres alternativos de *Nopsa ja Näpsä*.
- *Dörtgöz ile Dazlak* - En turco los nombres son ciertamente descriptivos, pero pueden llevar a confusión: Cuatro ojos y el calvo.
- *Salamão e Mortadela* - En Portugal invirtieron el orden de los nombres, y en Brasil escogieron los suyos propios, *Mortadelo e Salaminho*.



"Si escribiera una autobiografía sería un libro muy breve. Me bastaría con dos líneas y diría algo así: ¿Quién fue Ibáñez? Pues un tipo que trabajó, trabajó y trabajó y no hizo nada más."

— El País (15/3/2011)

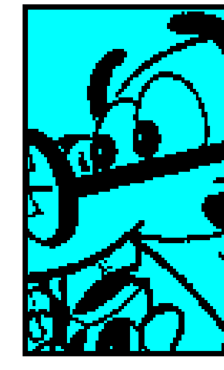


donde el 20 de enero de 1958 aparecieron por primera vez Mortadelo y Filemón, concretamente en las páginas de *Pulgarcito*.

Un año antes de su incorporación a Bruguera, Ibáñez había dejado su trabajo bancario, por lo que pudo dedicar todo su tiempo al dibujo, aunque, como hemos visto antes, eso no fue suficiente para contentar a la dirección de la editorial.

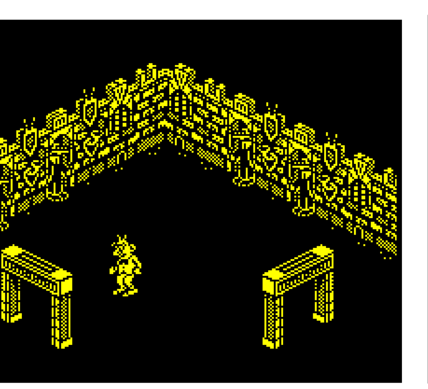
Las historietas de sus personajes se caracterizan por un uso intensivo de la comedia física, el llamado *slapstick*. La estructura, especialmente en las de Mortadelo, acaban con una serie de personajes persiguiendo al o los protagonistas, en ocasiones con heridas de gravedad, sin embargo, con la aparición de la primera historieta larga, *El sulfato atómico*, se constata la inmortalidad de los protagonistas, capaces de sobrevivir a cualquier cosa y estar plenamente repuestos una o dos viñetas después del mayor de los porrazos.

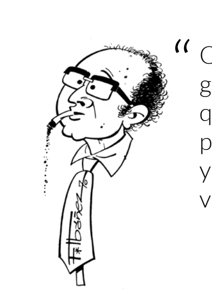
En 1985, Ibáñez deja Bruguera, incorporándose a Grijalbo. Dos años después, la Ley de Propiedad Intelectual le devolvió los derechos de sus personajes, pasando a incorporarse a Ediciones B y concentrándose en la publicación de álbumes.



De entre sus más de cuarenta personajes y series destacan, además de los celebérrimos Mortadelo y Filemón, la otra chapucera pareja, esta vez en sentido literal, formada por Pepe Gotera y Otilio (creados por la inspiración recibida tras una chapuza de fontanería en su propia casa), así como el cegato Rompetechos, la familia Trapisonda, el botones Sacarino o el reparto coral de 13, Rue del Percebe. Entre sus últimas creaciones merece la pena nombrar a Tete Cohete, un niño con manifiestas habilidades ingenieriles, el trío formado por Chicha, Tato y Clodoveo (de profesión sin empleo, para retomar las clásicas rimas bruguerianas junto al nombre de los personajes) o el reemplazo superlativo al más cochambroso edificio de la historia del cómic (o







> Cuando se hace el trabajo a gusto, no es lo mismo que cualquier otra profesión. Aquí es el público, el lector, el que te jubila, y conmigo no lo han hecho todavía, así que vamos a seguir…
>
> — Previalia Magazine (5/11/2013)





de los tebeos), llamado 7, Rebolling Street.

Recibió en 2002 la Medalla de Oro al Mérito en las Bellas Artes, y aunque hubo peticiones populares para que fuese galardonado también con el Princesa de Asturias, el mismo Ibáñez manifestó no darle importancia a títulos y premios oficiales, considerando como auténtico premio el brillo en los ojos de un niño que disfruta de sus creaciones. Que la tierra te sea leve, maestro.

Y por fin... los juegos

Los comerciales

El primer juego comercial (que se vendió en tiendas, vamos...) de un personaje de Ibáñez fue **Clever & Smart**, una videoaventura (o eso dijo *Microhobby*, porque en la carátula del juego decían que era de acción con elementos de estrategia) de la compañía alemana micro-partner, y de ahí el título. Lanzado en 1987, fue distribuido en España por DRO, quien usó el nombre original de los personajes y cambió acertadamente la ilustración de portada.

En 1990 tuvimos su segunda parte, **Mortadelo y Filemón II**, con dos partes bien diferenciadas y subtítulo propio, **Cacería de pollos** la primera y **La ira del Súper** la segunda. Se aprovechó también para añadir al juego la coletilla de **Safari callejero**, la tercera historia larga de Ibáñez, aunque el parecido es casi testimonial. Realizada por Animagic para un buen número de ordenadores de la época, se trata esta vez de un juego de acción.

Aquí tenemos una pausa de siete años hasta que Alcachofa Soft inicia en 1997 su serie de aventuras gráficas para PC con estos dos protagonistas, siendo **El sulfato atómico** la primera historia larga convertida propiamente a videojuego.

Curiosamente, el segundo título en aparecer, **La máquina meteoroloca** de 1999, es de VEGA Creaciones Multimedia, que cambió su nombre a Argos Labs ese mismo año, bajo el que realizó un par de aventuras del capitán trueno, **El Capitán Trueno**



> “No fue muy difícil crear a Mortadelo y Filemón, porque para crear personajes no se necesitan años, ni meses, ni días, sólo minutos.”
>
> — Heraldo de Aragón (20/1/2018)



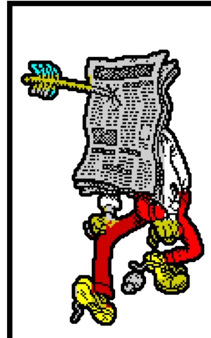
en la Montaña de los Suspiros, en el año 2000 y **El Capitán Trueno: La Espada del Toledano**, al año siguiente.

Posteriormente, Alcachofa lanzaría paulatinamente el resto de aventuras gráficas, algunas jugables en combinación con otros dos títulos. Concretamente fueron **Dos Vaqueros Chapuceros** (2000), **Operación Moscú** (2001), **El Escarabajo de Cleopatra** (2001), **La Sexta Secta** (2001), **Mamelucos a la Romana** (2003), **Balones y Patadones** (2003), **La banda de Corvino** (2003) y **Una Aventura de Cine** (2004).

Sin embargo, no con el fin de las aventuras gráficas se acabaron los juegos comerciales, porque **Mortadelo y Filemón: Armafollón**, un juego de acción en Java para móviles, fue lanzado en 2008 por Gameloft Argentina, contando con atractivos gráficos y pudiendo controlar tanto a Mortadelo como a Filemón, según la fase.

Los no comerciales

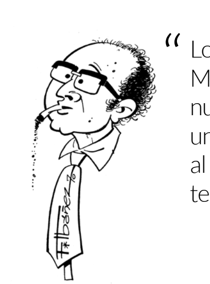
A nivel comercial, tan solo la pareja de mostrencos, perdón... detectives primero y agentes después, conformada por Mortadelo y Filemón fueron protagonistas de videojuegos y aventuras, pero si dejamos ese círculo y nos adentramos en las creaciones no profesionales, encontramos a otros personajes con su propio título. Veamos algunos:



Los dos primeros títulos protagonizados por Mortadelo y Filemón son listados para teclear aparecidos en la revista ZX (números 25 y 36) y con autoría de Carlos Llombart. El primero se llama en el propio listado «Mortadelo y Filemón», pero quizá para evitar problemas de licencia, la revista decidió llamarlo **Morta y File**, siendo publicado en 1985, mientras que el segundo, **Aventura en el Titanic**, lo hizo en 1986.

El videojuego **En busca de Mortadelo** de Alfonso Fernández Borro, conocido también como *Borrocop*, veterano grafista de la compañía Topo Soft, apareció en 1988 como participante en el concurso 3-D Game





> “Lo leía todo. ¡Todo! Popeye, Mickey, Donald… y todos los nuestros, claro. Tenía un kiosko, un vendedor en el portal, gracias al cual podía hincharme de leer tebeos sin soltar un duro.”
>
> — Blog Pensión el Calvario (26/5/2013)

Maker organizado entre *Microhobby* y DRO Soft. El juego vio finalmente la luz en 2017 bajo el sello del mismo Alfonso, Team SigloXXI, cuya función es continuar los programas inconclusos de Topo Soft, e incluir títulos nuevos hechos por antiguos miembros de la compañía.

El siguiente juego es **Mortadelo & Filemon en: El faro**, de José Luis Castaño, o LOKOsoft, según se mire. Lanzado en 1991 para Spectrum, es un sencillo juego de habilidad en BASIC.

Pero no todo se centra en la pareja más conocida de Ibáñez, y como prueba de ello tenemos el título de Pepsi Soft (Iván Sánchez Jordá y Agatángelo Soler Montellano) lanzado en 1992 titulado muy propiamente **13 Rue del Percebe**, siendo una aventura por opciones.

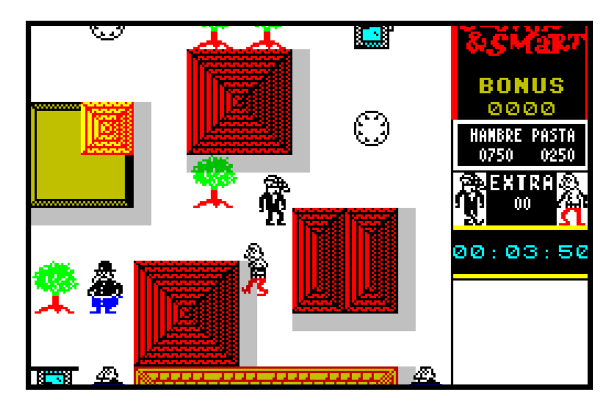
Casi de un modo similar a los juegos comerciales, hemos de esperar ocho años para encontrar el siguiente título, que también es una aventura gráfica para PC: **Aventura en las Aulas** apareció en el año 2000, siendo obra de Javier Hernández (conocido en foros como *Javi-Wan Kenobi*) bajo su sello Lafayette Home Entertainment. Por lo visto, Javier creó el juego empleando el motor **Indy Java** en tan solo dos semanas. Posteriormente, Javier tenía como proyecto crear otro título, **Valor y al toro: La Aventura**, pero quedó inconcluso.

Por último, y saliendo nuevamente de la pareja habitual, tenemos a otro protagonista ibañesco: **Rompetechos**. Realizado en 2016 en BASIC por Iván Gómez Márquez, más conocido como *IvanBasic*, se trata de una muy agradable visualmente videoaventura para Spectrum.

El inconcluso

Y dejamos para el final el caso más curioso. Hemos visto juegos que se podían comprar y juegos que no fueron creados con esa idea. De todos modos, todos ellos tienen algo en común: fueron finalizados. Como ejemplo final, vamos a ver otro juego inconcluso (además de **Valor y al toro: La Aventura**, de Javier Hernández) y que llegó a ser conocido en el ecosistema retro casi por casualidad. Veamos la historia:

Jorge Mejías Cazorla se dedica actualmente al diseño e impresión 3D, pero





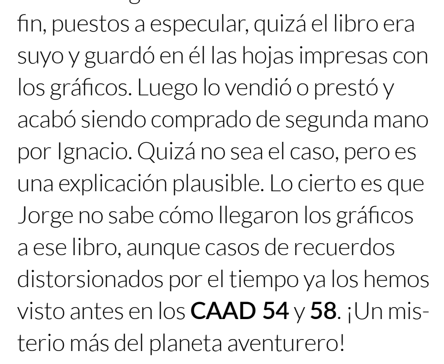
a finales de los 80 era un jovencito con ganas de crear su propio juego, empezando a perfilar código y gráficos de uno basado en Mortadelo. Antes de finalizarlo tuvo que dejar el proyecto debido a su incorporación a filas (sí, muchachuelos... en aquellas épocas, el Servicio Militar era obligatorio) y volvió del mismo «con el chip cambiado», como él mismo dijo en una conferencia de RetroMallorca 2010.

Lo curioso es que el proyecto se conoció originalmente porque Ignacio Prini (uno de los autores de la *Enciclopedia Homebrew* junto a Atila Merino e Iván Sánchez) comentó en su cuenta de Twitter en mayo de 2020 lo siguiente:



Conseguir este libro de la editorial Paraninfo y encontrar en su interior unas hojas con gráficos y pantallas sacadas por impresora. ¿Su antiguo dueño estaría desarrollando un videojuego sobre Mortadelo? #ZXSpectrum





Añadiendo a ello unas fotos de la portada del libro (*El libro del código máquina del Spectrum*, de J. Martínez Velarde, por cierto) y de los gráficos que contenía. Tirando de ese hilo, el autor original los identificó como propios, pero lo más curioso es que no tiene idea de cómo llegaron ahí. En fin, puestos a especular, quizá el libro era suyo y guardó en él las hojas impresas con los gráficos. Luego lo vendió o prestó y acabó siendo comprado de segunda mano por Ignacio. Quizá no sea el caso, pero es una explicación plausible. Lo cierto es que Jorge no sabe cómo llegaron los gráficos a ese libro, aunque casos de recuerdos distorsionados por el tiempo ya los hemos visto antes en los **CAAD 54** y **58**. ¡Un misterio más del planeta aventurero!

Y con esto termina este pequeño repaso. ¿Echas en falta algún título? ¡No dejes de indicárnoslo y tendremos más motivos para colgar de los pulgares al culpable! ■

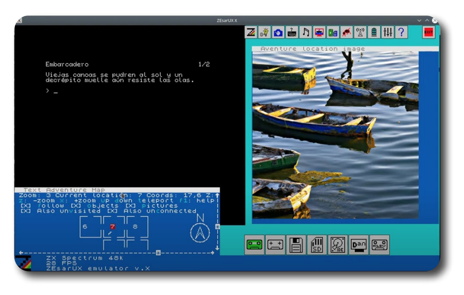
Novedades ZEsarUX

Por César Hernández Bañó  @ZEsarUX

Esta nueva versión de *ZEsarUX* trae dos importantes mejoras en cuanto a las aventuras conversacionales: Primero, el uso de inteligencia artificial para obtención de imágenes realistas. Segundo, se mejora el soporte de **GAC** en las utilidades de depuración de *ZEsarUX*.

Uso de IA para obtener imágenes realistas

Lo primero que supongo que te llamará la atención aquí es... ¿inteligencia artificial? ¿En un emulador de ordenadores de 8 bits? Pues sí, has leído bien: *ZEsarUX* ahora incorpora inteligencia artificial para mostrarnos imágenes realistas de las descripciones de cada localidad en una aventura conversacional. Como introducción, fijaos en esta:



Impresionante, ¿verdad? Y es que para obtener esa imagen se está usando la inteligencia artificial de *Dall-E* incluida en los servicios de OpenAI. ¿Queréis saber cómo se hace esto? Pues afortunadamente, como *ZEsarUX* es código libre, todo procedimiento de cómo realiza una tarea está visible por cualquiera que quiera examinar su código. Y por tanto, os voy a explicar aquí el proceso:

Primero: como es lógico, hay que obtener el texto descriptivo de una localidad del juego. Esto no es tarea muy complicada, pues tal y como se comentó en el **CAAD 55**, *ZEsarUX* tiene funciones para capturar el texto que se genera en pantalla. Aquí la dificultad quizá radica en distinguir dónde empieza y dónde acaba cada descripción de cada localidad.

Para detectar el inicio de cada localidad, se utilizan dos algoritmos, seleccionables por el usuario, pudiéndose elegir uno de ellos o los dos a la vez:

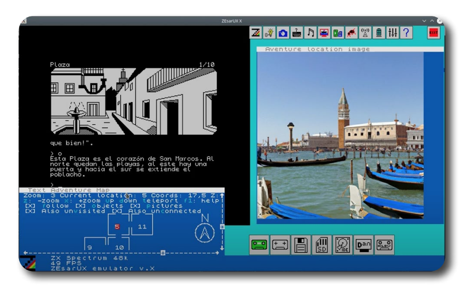
Para aventuras creadas con **DAAD**, **PAW**, **Quill** o **GAC**, se detecta el inicio de la descripción en cuanto el usuario

se mueve a otra localidad. En dichas aventuras, y como ya se habló también en el **CAAD 55**, *ZEsarUX* conoce en qué número de localidad está el jugador en cada momento. En cuanto el número de localidad actual cambia, se asume que el texto que vendrá a continuación es el de la descripción de la localidad.

Para aventuras creadas con otros *parsers*, en cuanto la pantalla se borra, se asume que el texto que vendrá a continuación es el de la descripción de la localidad. Pensadlo bien: hay muchas aventuras que, en cuanto se cambia de localidad, la pantalla se borra para mostrar el dibujo de dicha localidad, o incluso si no tiene dibujo, para mostrar simplemente el texto descriptivo. Es cierto que hay aventuras en que no siempre se borra la pantalla, sino que se hace *scroll* hacia abajo, pero son la minoría.

Combinando ambos algoritmos, se puede precisar con bastante exactitud cuándo empieza el texto de la localidad. ¿Y cómo detectamos el fin del texto descriptivo de una localidad? Muy fácil: este viene determinado cuando el juego espera leer una tecla, donde se le mostrará el texto típico del *input* «**comando>**» donde el usuario escribe las órdenes. Así pues, cuando *ZEsarUX* detecta que se lee el teclado, asume que la descripción ha finalizado. Internamente, *ZEsarUX* también considera cosas como el tiempo que ha pasado desde que se ha escrito la última letra en pantalla, o el tiempo que ha pasado desde que ha empezado la descripción; todos estos parámetros son para afinar al máximo dónde empieza y acaba dicho texto.

Con esto, tenemos la primera parte, que es el texto descriptivo de la localidad. ¿Pero cómo obtenemos la imagen de la inteligencia artificial? Pues esto, contrario a lo que pueda parecer, es más fácil que la obtención del texto. Como comenté al principio, estamos usando OpenAI, con su componente *Dall-E*. Pues bien, existe una librería para python (que, como no podía ser de otra manera, se llama *openai*), que, mediante el paso de un texto, nos retornará una imagen. *ZEsarUX* lo único que hace es llamar a un *script* en python, pasándole como parámetro el texto descriptivo, le envía a la API de OpenAI dicho texto, y este nos retornará una imagen. En este caso, la imagen que retorna es de 512x512, a 256 colores, más que suficiente para obtener imágenes muy realistas, por ejemplo esta otra:



Esta es un poco curiosa, dado que la IA ha leído «Plaza» y «San Marcos» y por tanto nos ha generado una imagen muy parecida a la Plaza de San Marcos de Venecia (pero no la de Cozumel).

Si has estado atento al artículo, que seguro que sí, te preguntarás... vale, este ejemplo usa OpenAI pero yo podría crearme mis propios *scripts* para usar otras Inteligencias Artificiales, ¿verdad?

En efecto, como comenté, *ZEsarUX* llama a un *script* externo, y es ese el que recibe el texto de la descripción y obtiene la imagen de la IA. Puedes crear tus propios *scripts* para hacer uso de otras inteligencias artificiales. Si listas la subcarpeta «text_image_filters» de la última versión de *ZEsarUX*, te encontrarás estos archivos:

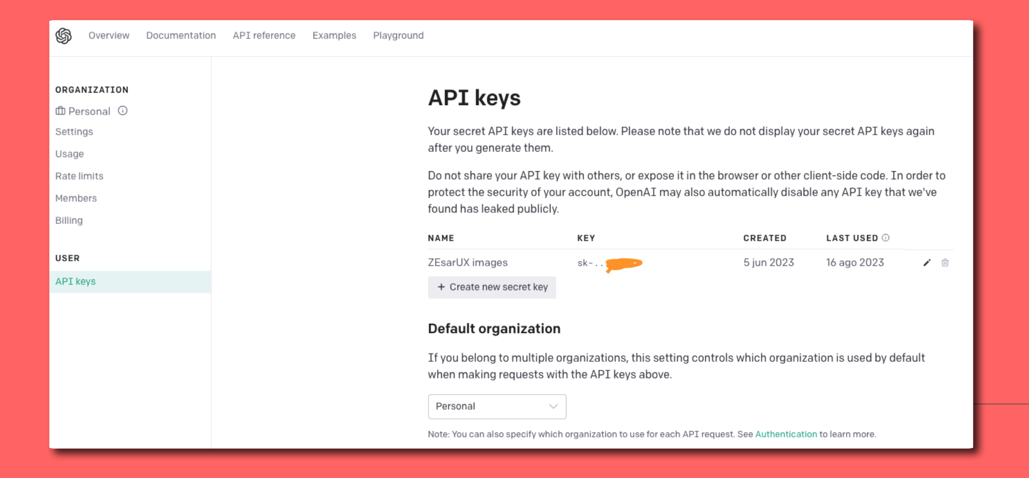
```
dalle_aux_text_to_image.py        dalle_text_to_image.sh
dalle_text_to_image.bat           dummy_dalle_text_to_image.sh
```

El que tiene extensión BAT se usa, como se puede deducir, en entornos Windows. El SH se usa en entornos Linux/Unix, y ambos llaman al *script* python PY que es el que usa OpenAI. El *script dummy* es uno de ejemplo para simular creaciones de imágenes. Viendo estos *scripts* puedes deducir cómo hacer otros equivalentes, y si no lo consigues, puedes contactar conmigo y te explicaré con todo detalle cómo funciona.

Y si ahora me dices… vale, yo quiero usar OpenAI, haciendo uso de esos *scripts* incluidos… ¿cómo lo hago? Pues bien, lo primero de todo, debes saber que las llamadas a OpenAI se cobran. Sí, desgraciadamente, aunque hay muchas cosas gratis en este mundo (como *ZEsarUX*) el uso de dicha IA es de pago. Pero no te asustes, creo que el precio es bastante razonable, y a día de hoy, y para imágenes de 512x512, que son las que uso en *ZEsarUX*, están cobrando 0,018 dólares por cada imagen. Consulta la web: **openai.com/pricing#image-models** para ver los precios actuales.

Entonces, debes registrarte en OpenAI, incluyendo el método de pago. Luego, en tu perfil de usuario de OpenAI, ir a la sección «*User / API Keys*» y generar una nueva *secret key*. Dicha *key*, o llave, es el identificador que se usará en los *scripts* de conversión que comenté mas arriba.

Ese texto de la llave se debe usar con los *scripts* de conversión. Si abres el que



corresponde a tu sistema operativo (el BAT si es Windows o SH si Linux/Unix) se explica cómo indicar la llave, que básicamente consiste en definir una variable de entorno con dicho valor de llave. ¡Ah! Importante: los *scripts* incluidos necesitan, como comenté, Python y la librería de OpenAI; en esos mismos *scripts* está comentado cómo instalar dicha librería. Después de la obtención de la llave, y la definición de dicha llave en los *scripts*, queda la parte de configurarlo en *ZEsarUX*. Ve al menú «*Display / Text Adventure Tools / Location Description Processing*» y habilita dicha opción. Se desplegarán una serie de opciones:

```
xt aventure Tools
Screen adventure Keyboard
ract words to Adv. Keyb.

 Location Description Processin
 Converter [<text_to_image.sh]
 Algorithm [CLS_and_Room_number
 Minimum no-char [1000 ms]
 Minimum after-room [1000 ms]
 Minimum between images [10000
 Window image

 Info: Total conversions: 547

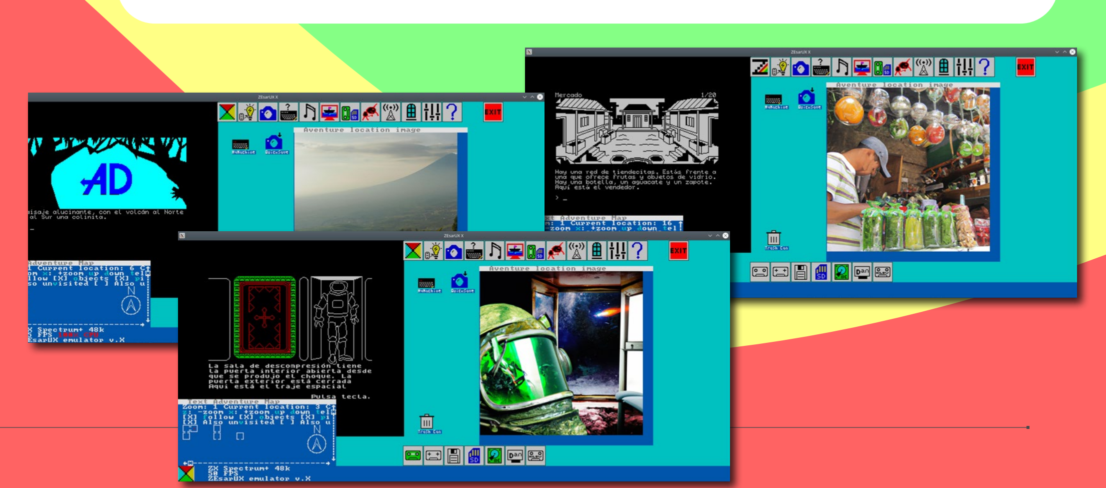
nt char traps

 Back
```

Aquí el parámetro importante es el de Converter: debes indicar el *script* correspondiente de conversión (el BAT o el SH que decíamos antes). Y hecho esto, eliges el ítem de «*Window image*», donde se mostrarán las imágenes que la IA vaya generando.

El ítem de menú «*Total conversions*» es importante para saber cuántas conversiones de texto a imagen se han generado, y saber el gasto que llevas. En este ejemplo, se han generado 547 imágenes, y por tanto, a 0,018 dólares por cada imagen, indica que hemos generado un gasto de 9,8 dólares. Como ves, no cuesta tanto. Como dato curioso, estas 547 imágenes son todas las que he generado desde que empecé en *ZEsarUX* programando esta característica, probando muchas aventuras, grabando vídeos, e incluso editando este artículo.

El submenú de «print char traps» no deberías tocarlo a no ser que cargues una aventura hecha con **DAAD**, donde la rutina de impresión no es la estándar de la ROM (algo también comentado en el **CAAD 55**). Puedes jugar con el resto de parámetros, aunque los valores por defecto suelen ser correctos en la mayoría de casos. Si todo ha ido bien, podrás ver imágenes tan chulas como estas:



Si ves que no aparece ninguna imagen o las imágenes nunca corresponden con el texto, arrancando *ZEsarUX* en consola podrás ver la información del texto enviado a la IA:

```
Calling Dall-E api using text: Estas al
comienzo del valle, al lado de unalegre
arroyuelo. Hay bosque a ambos  lados.
```

Si nunca aparece ese texto en consola, o el texto no corresponde, deberás jugar con las opciones del menú.

Unas últimas consideraciones respecto a esta característica de *ZesarUX*:

- Cada vez que se carga un juego nuevo, se desactiva la conversión de texto a imágenes. Debes ir al menú «*Display / Text Adventure Tools / Location Description Processing*» y habilitarlo de nuevo. Esto está hecho expresamente para que no se te quede siempre activo y vayas realizando consultas a OpenAI, con el consiguiente gasto de dinero que conlleva el uso de la API.

- Si entras y sales varias veces de una misma localidad, la imagen generada será probablemente diferente a la anterior, dado que *ZEsarUX* no «recuerda» que ya la ha solicitado, y se volverá a pedir la imagen a la API. Queda como posible mejora futura en *ZEsarUX* tener algún tipo de caché para guardar imágenes de localidad, sin tener que consultarlas de nuevo (y no generar gasto adicional).

- Si no cambias de localidad, ni se borra la pantalla, no se generan llamadas a la API, por lo que puedes estar tranquilo sobre el gasto generado si estás frente a la pantalla y no pulsas nada ni el juego te lleva a otra localidad.

- Si con todo lo dicho te sigue dando cierto miedo por el gasto generado, desde la propia cuenta de OpenAI puedes fijar avisos y límites.

- La consulta a la API de OpenAI tarda, de media, unos 10 segundos. Esto es lo que tarda la API, no es «culpa» de *ZEsarUX*. Por tanto, sé paciente.

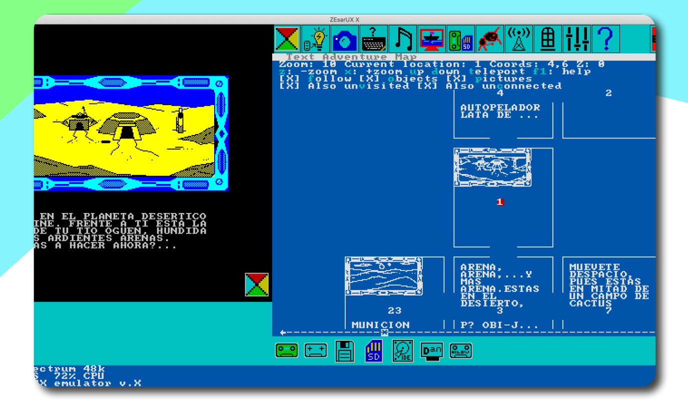
- OpenAI soporta varios lenguajes, por tanto, podremos jugar a aventuras españolas o inglesas sin problema.

Podéis ver esta función en acción en el siguiente *link*: youtu.be/LrCFvoAQdrk

Mejoras en el soporte de GAC

Una de las cosas que tenía pendientes en *ZEsarUX* desde hace tiempo, es mejorar todo el soporte de **GAC** en las utilidades incluidas en los menús de *ZEsarUX*. Dicho soporte era reducido, pues la información de las aventuras hechas en **GAC** era menor que la que hay para **DAAD**, **PAW** o **Quill**. Parte de la información que ya tenía en *ZEsarUX* la obtuve examinando una utilidad de terceros (*grackle* github.com/tautology0/grackle.git).

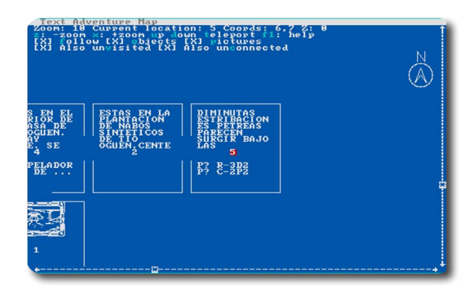
Hace poco, volví a revisar el código de dicha utilidad y, o bien debido a que habían actualizado el código, o que mi mente estaba más concentrada en ese momento, me



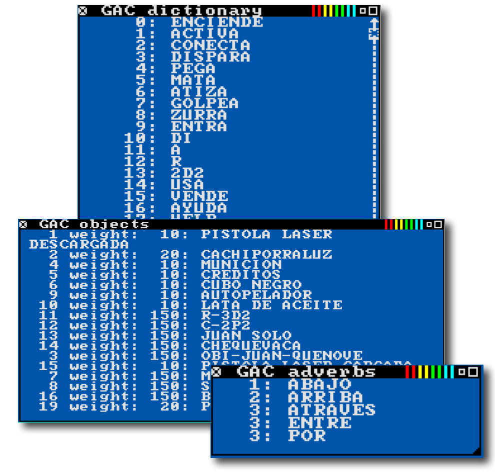
di cuenta que podía incorporar mucha más información que la que estaba obteniendo hasta ahora en *ZEsarUX*. De todas esas mejoras, ahora ya incorporadas, tenemos:

- Soporte del Mapa de Aventura para juegos hechos con **GAC**. Recordad que de esto ya hablamos en el **CAAD 55**. Hasta ahora sólo se soportaba en **DAAD**, **PAW** o **Quill**. Y ahora también **GAC**.

Un aspecto a destacar aquí es que en **GAC**, al parecer (cosa que yo desconocía) los personajes son tratados como objetos muy pesados. Es por eso que en el mapa hay posibles personajes listados como objetos, con el prefijo «P?» (P de personaje). Por ejemplo, la localidad actual numero 5:



- Opciones de depuración para aventuras hechas con **GAC**: Ahora podremos obtener todos los textos del juego, que incluye: diccionario de palabras, objetos, verbos, nombres, adverbios, localizaciones y mensajes.



Quedan como posibles mejoras para siguientes versiones de *ZEsarUX* el poder hacer ejecución paso a paso de cada *condacto* de una aventura, algo ya soportado para **DAAD**, **PAW** o **Quill**. ■

Cómo se hizo ...

ALFRED HITCHCOCK Y LOS TRES INVESTIGADORES

LOS TRES INVESTIGADORES Y EL MISTERIO DE LA FALSA HERENCIA

Por Bieno Martí

Es agosto en Rocky Beach y el verano soleado se presenta caluroso e implacable. Bob y Jupe esperan a Pete para decidir qué hacer durante las vacaciones, reunidos en la caravana que tienen escondida entre pilas de diferentes materiales en la chatarrería de Tío Titus, Patio Salvaje. Pete, hijo de un cineasta, trae una pequeña nota y una llave misteriosa que su padre encontró en un viejo estudio de grabación. La curiosidad innata de los tres jóvenes y sus ganas de investigar harán que a partir de aquí comience una nueva aventura llena de misterio, acertijos y no exenta de peligros en la que deberás acompañarlos y ayudarlos a descubrir qué hay detrás del misterio que poco a poco se irá desvelando.

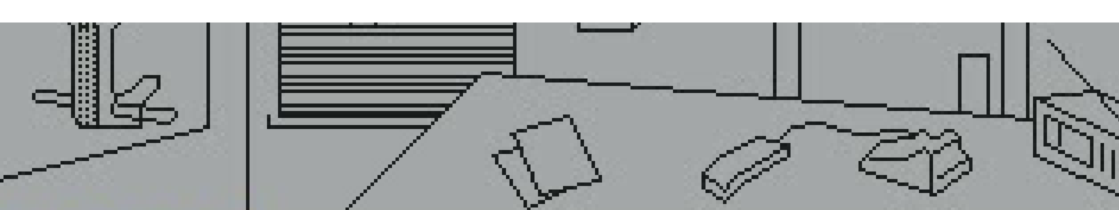
Si de pequeños tuvisteis la ocasión de leer alguna de las aventuras de este trío de detectives, estaréis conmigo cuando nos salió una pequeña vena detectivesca que de algún modo queríamos imitar. Las historias de estos personajes, ficciones en las que siempre intentaban seducirnos con pequeños misterios, a veces con apariencia paranormal, que se resolvían con la lógica, nos transportaban en cada nueva aventura al pequeño pueblo ficticio llamado Rocky Beach donde estos tres chicos, Bob, Pete y Jupe residían.

Tuve la suerte, a finales de los 70, de disfrutar en la biblioteca del colegio de una estupenda colección de estos libros, detectivescos y juveniles, en las que salían tres chicos, no mucho más mayores que yo y de los que enseguida me fui empapando con cada página que pasaba con ansiedad casi infinita. Estos volúmenes, rápidos de leer, venían encabezados por el señor Hitchcock, del que poco sabía a tan joven edad, que resultaba ser su

mentor y quien les ayudaba en ciertas ocasiones. Los títulos, la portada y las (pocas) imágenes dibujadas al carbón en su interior eran lo primero que miraba, y ya eran suficientes para imaginar dónde me estaba embarcando y hacia dónde iba la próxima aventura que estaba a punto de comenzar junto a Bob, Pete y Jupe. La cuenta atrás comenzaba y empezaba a leer esa nueva historia con la que soñaba ser también protagonista.

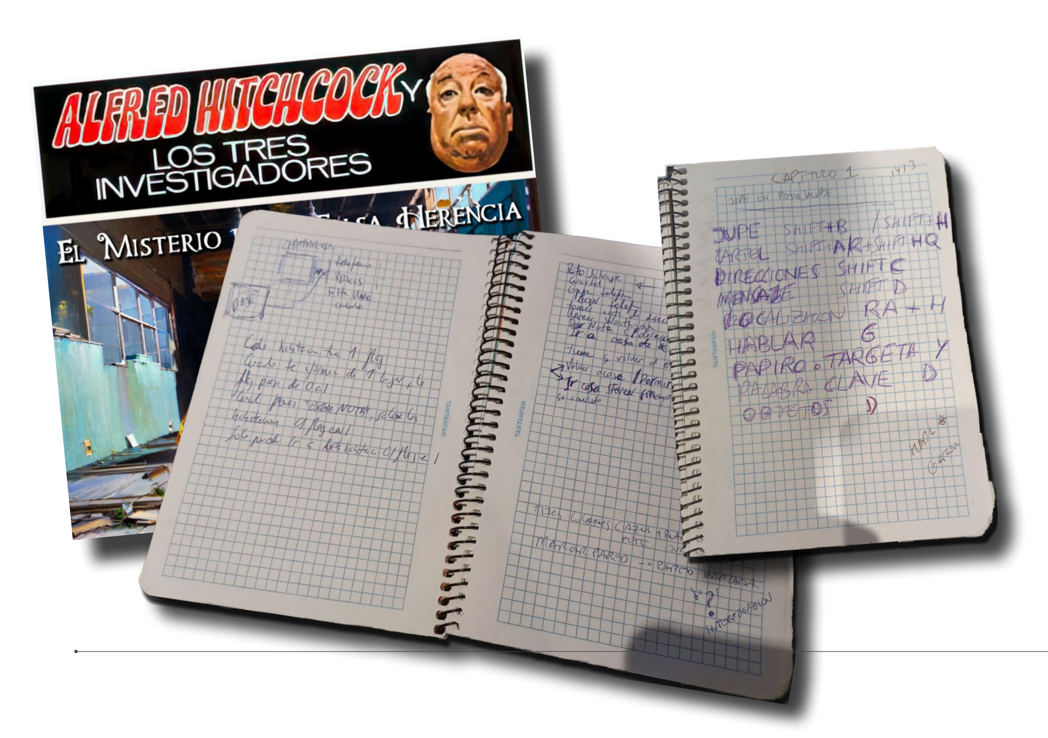
Ya de mayor, y con ese afán que tenemos de volvernos jóvenes de nuevo y empaparnos y recordar con lo que tanto disfrutábamos, *Los Tres Investigadores* son también un peldaño que era imposible obviar. y lo primero que hice fue releerme unas cuantas novelas de esta serie, que poco duraban en mis manos. Los capítulos son cortos y la extensión de cada libro te permite acabar un volumen en mucho menos de lo que recordaba. Además, como no existe, que yo sepa, alguna aventura de estos personajes, algo realmente extraño, y sí de *Los Cinco* de Enyd Blyton, era hora de intentar enmendar esto en la medida que pudiese.

Crear una aventura con unos personajes ya existentes siempre facilita el tema en el aspecto emocional pero lo complica en el creativo. Las limitaciones son obvias y hay que respetar la base, lo que llamamos el *lore*. Para ello, tenía que leerme todos los volúmenes que fuera posible, ya no solo para respetar localizaciones y personajes, sino también para empaparme de la sintaxis y forma de narrar de los diferentes autores originales que escribieron estas aventuras.



Remolque.
Es nuestra base de operaciones y esta escondida del exterior. Puedo ver el telefono, el periscopio, nuestro laboratorio fotografico y las salidas secretas que dan al exterior. Desde aqui puedo ir a Patio Salvaje.
Tambien puedo ver:-
a Bob Andrews.
Espero una orden tuya.
>

Además, era importante el tema de las localizaciones y costumbres que cohabitan en ella para escribir una historia nueva, en la línea de las existentes e intentando que aparezcan los máximos personajes posibles de las novelas. Así que, aparte de las que tenía ya de hace treinta y pico años, compré un pequeño lote y me pasé varios meses impregnándome y reviviendo antiguos recuerdos que saltaban a mi mente de forma constante. Además, descubrí que se pueden encontrar un par de novelas hechas por antiguos lectores con ganas de hacer también su propio homenaje. Y, aunque esto ya lo sabía, redescubrí que en Alemania sigue habiendo mucho movimiento con esta serie, con todo lo que nos podamos imaginar, incluyendo varias películas que han pasado con no demasiado éxito por aquí.



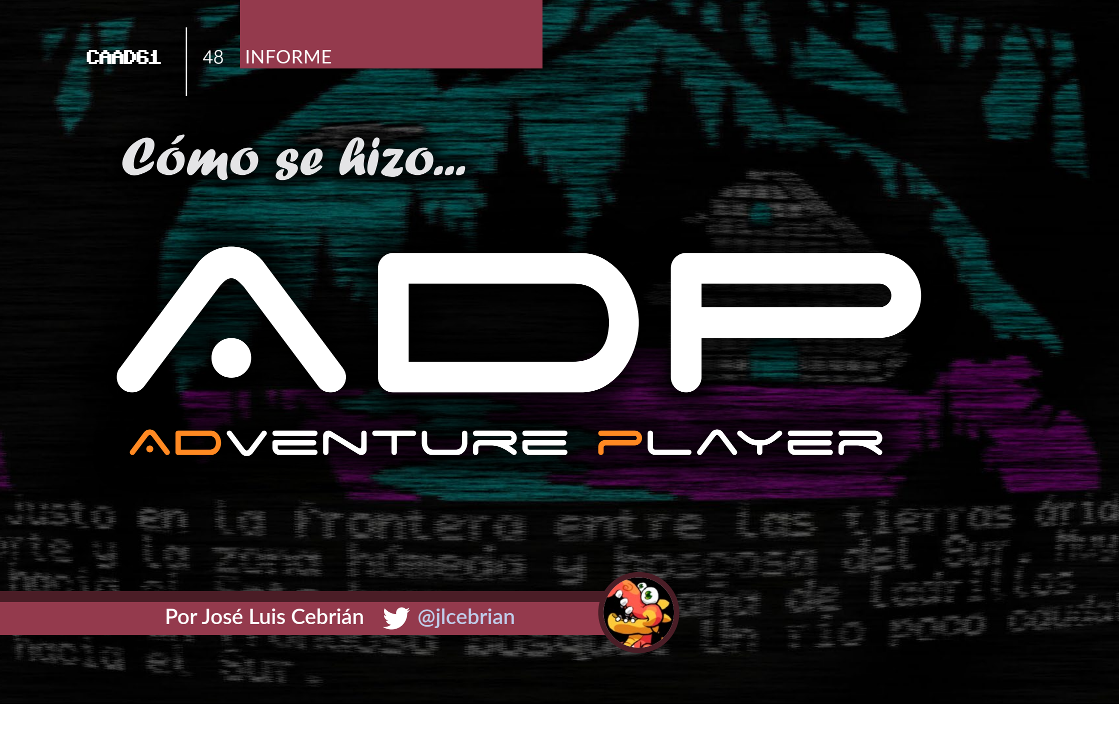
El juego consta de cuatro capítulos, y he intentado ser bastante descriptivo, como en las novelas. Que haya más partes y que los textos sean más largos, incluyendo los gráficos del juego y la música, llevan a hacer cada capítulo no tan complicado para el jugador como una aventura de texto al uso, con lo que no os asustéis, siendo el nivel de dificultad medio, con lo que no debería ser un problema para un jugador habituado a tocar este género. En cada parte llevaremos a uno de los detectives y seremos quienes tomaremos las decisiones, a veces acompañados del resto del grupo o yendo por separado hacia otra localización. Algunas de estas las recordaréis, como la caravana que servía de lugar de reunión o la propia chatarrería de Tío Titus, y otras que ya iréis viendo a medida que avancemos por el juego y que no os adelantaré.

Esta aventura, como el resto de las que he hecho, está también hecha con el **Quill.** Una costumbre que mantengo es no tener un guion escrito antes de comenzar, sino irlo desarrollando a medida que voy haciendo la aventura. Como el proceso de creación de esta parte suele durar más de un año, tengo tiempo de afinar e intentar darle la mejor forma posible. Si tuviese que esperar a tenerlo todo guionizado para meterme con el **Quill**, no lo haría nunca.

Las colaboraciones, como siempre, han sido variadas y también diferentes a las habituales. Los gráficos del juego, que ocupan 7 u 8 kbs, dependiendo de la parte, estuvieron a cargo de Jeff Minter, que se estrenó con el **Illustrator**. Las cuatro melodías, una por cada parte, fueron de un compañero de Onslaught, *SoNiC*; el gráfico de carga del también compañero de Onslaught, *Ax!s*; y el amigo *Karmic* fue quien lo enlazó todo. Para la versión de Oric nos han acompañado como siempre nuestro equipo de lujo con Chema Enguita y *DOM*.

Esperamos que la disfrutéis jugando tanto como nosotros haciéndola. ■





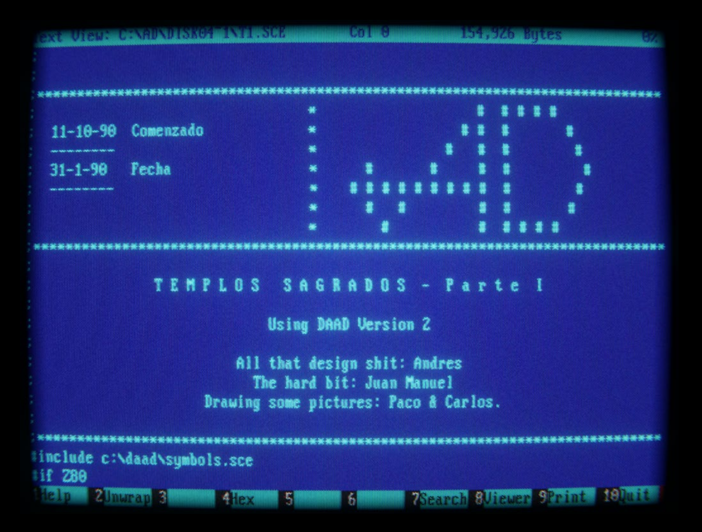
Por José Luis Cebrián @jlcebrian

No sé ustedes, pero yo soy víctima (¡una vez al año, al menos!) de una extraña aflicción llamada retroinformática. Cuando ese extraño impulso me arropa, actúo como un poseso: desempolvo viejas máquinas, conecto el CRT o el vetusto televisor, empiezo a buscar cosas turbias por eBay, y me sumerjo por completo en antiguos programas, juegos y experiencias.

Yo, lo reconozco, fui niño de Spectrum, y hasta bien tarde. Eso significa que, como a todo *Spectrumero*, me dominaba la codicia por todos esos coloristas *sprites* que anuncios y contraportadas prometían y luego quedaban relegados a las máquinas de los demás. Más tarde, cuando la economía familiar pudo permitirlo, apareció por casa un PC… pero poca experiencia lúdica iba a aportarme un XT con tarjeta gráfica Hercules, monitor en blanco y negro (nada de escala de grises, ¡herejía!) y un disco duro que acostumbraba a agarrotarse y bloquear la máquina, cuya solución consistía en extraer el cacharro del interior y propinarle unas buenas collejas, cincel y martillo en mano. Y bueno, así me quedé, hasta ya entrados los 90.

Este rollo significa que, para mí, la retroinformática tiene una buena parte de falso recuerdo, de jugar a todo eso que ansiaba en su momento pero nunca pude disfrutar. Y en una reciente ocasión me apetecía jugar aventuras de texto y, muy especialmente, a las de Aventuras AD. Pero la versión buena.

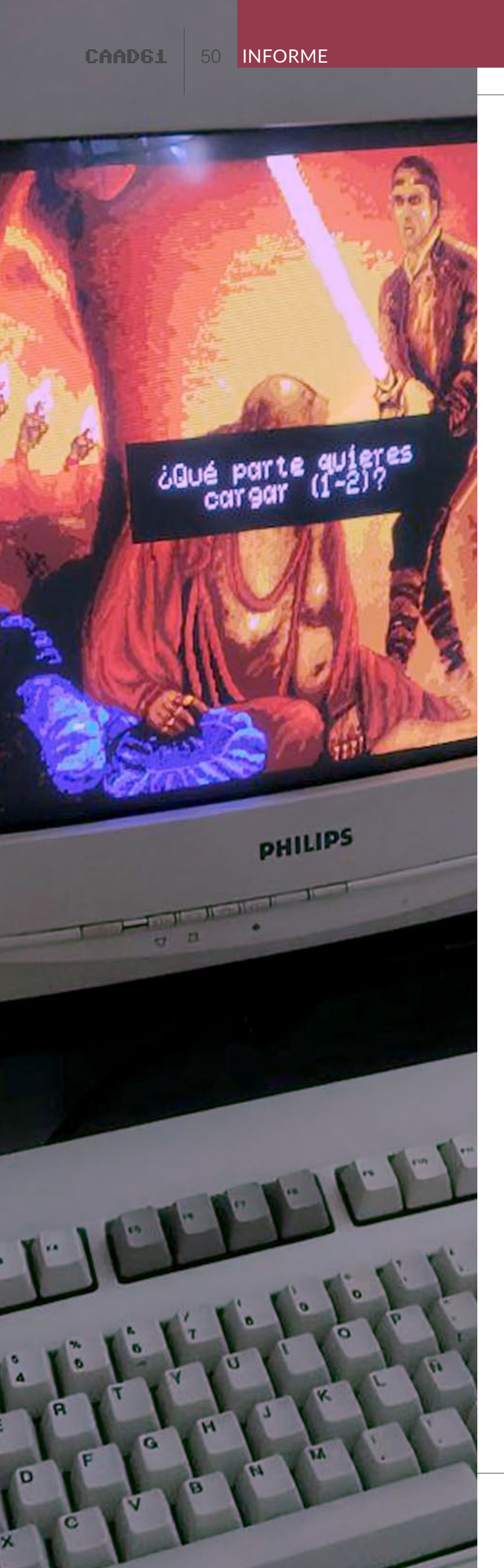
Yo había jugado en PC, con todo lujo de detalles y colores, a **Chichén Itzá**, casi estrenando mi magnífico 386 VGA recién comprado. Del resto, aunque sabía de la existencia de maravillosas versiones de 16 bits (¡esos anuncios de **Cozumel**, con



esas pantallas fotorrealistas con aspecto de desgastadas fotografías!), solo las había jugado en Spectrum.

Pero he aquí el horror: resulta que **Chichén Itzá** es la única aventura de AD en contar con versión VGA. El resto, incluso **Templos Sagrados**, sólo se publicó en EGA (o a veces ¡solo en CGA!), con gráficos mucho más pobres. La versión *chula* de Aventuras AD era en realidad la de Atari ST (ordenador favorito de Samudio), con permiso de la de Amiga, generalmente indistinguible (incluso emplea una paleta de colores limitada, para reusar las imágenes en ambas versiones). La versión PC era el patito feo de 16 bits de cada aventura, algo que en realidad fue común en el panorama del *software* español de la era 16 bits. Los PC de los 80 fueron un mercado muy extraño en el que llegaron a compartir el mismo escaparate XT chungos como el mío con flamantes 386 VGA, pero cuando eso pasaba estos últimos tenían precios de disparate.

Pero bueno, al caso. ¿No podía solucionarse esta injusticia? A fin de cuentas, el **DAAD** ha sido recuperado, y el formato de sus ficheros es público y ha sido ampliamente estudiado por la comunidad. Una conversación espontánea con la plantilla de editores del **CAAD** me hizo llegar a la conclusión de que había hueco para escribir un nuevo intérprete **DAAD**, un programa que pudiera coger los ficheros de base de datos de las aventuras de AD tal como se publicaron, y ejecutar (por ejemplo) las versiones Atari o Amiga de los juegos en otras plataformas. Y este programa aportaría algo más, pues si puede ejecutarse en ordenadores modernos, abriría la posibilidad de ejecutar aventuras **DAAD** en ordenadores de escritorio actuales, sin barreras de acceso como el uso de emuladores.



El mundo del DAAD

Una amplia comunidad ha trabajado en el **DAAD** en tiempos modernos (en el **CAAD 60** tenéis un artículo que les hace justicia). En mi opinión, la estrella indiscutible de este panorama es Carlos Sánchez *(Uto)*, que ha escrito incontables utilidades, extensiones y programas alrededor del *parser*. Incluso tiene en su haber nuevos intérpretes *open source*.

Otra mención muy especial merece José Manuel Ferrer *(Morgul)*, autor del intérprete **NAPS**, ¡que yo desconocía cuando me embarqué en mi proyecto! Un completo programa que abarca bastante más que el **DAAD**. Por ignorar su existencia, ¡acabé duplicando mucho trabajo de investigación que él ya había resuelto!

En todo caso, mi punto de partida era todo el material del **DAAD** rescatado por *Rockersuke*, que incluye el manual técnico (de puño y letra del autor del **DAAD**, Tim Gilberts) que explicaba con pelos y señales el funcionamiento de cada *condacto*, así como muchos detalles internos del sistema. También contaba con varias herramientas de *Uto* que desgranaban buena parte de los secretos de los ficheros compilados que el *parser* generaba.

En resumidas cuentas, yo tenía en mis manos, el secreto del formato de los ficheros de bases de datos del **DAAD** (incluso del archivo de gráficos), abundante documentación técnica, e incluso los códigos fuente rescatados de la primera parte de **Templos Sagrados** y de las dos partes de la **Aventura Original**.

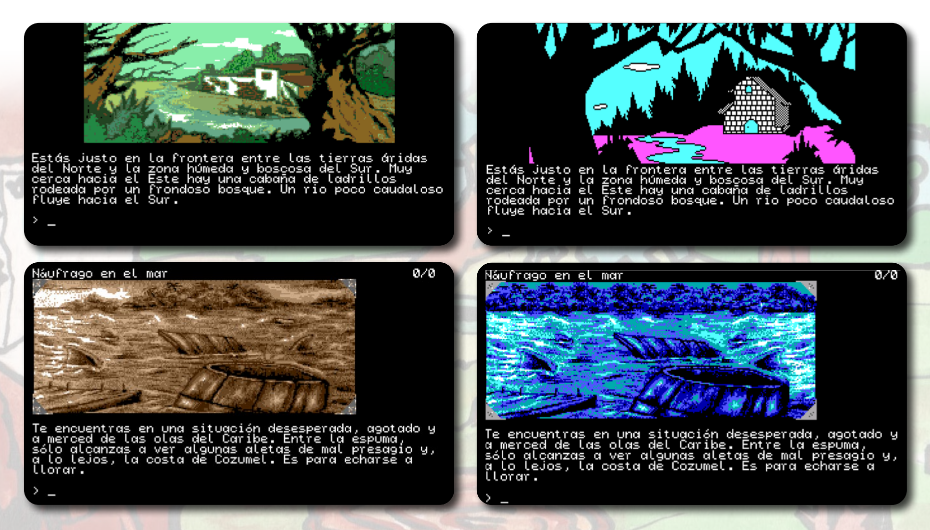
¿Qué podía salir mal?

El primer escollo: los gráficos

Bien, las aventuras del **DAAD** incluyen en general un fichero con extensión DAT para almacenar todos los gráficos (¡y sonidos!) de sus aventuras. Este fichero se crea en un Atari ST, utilizando una herramienta llamada DMG (que se ha conservado) y es bastante sofisticado: los gráficos de las aventuras pueden aparecer fijos en pantalla o moverse libremente, pueden marcarse para almacenarse en un *buffer* interno del intérprete para no cargarse de disco cada vez (útil para gráficos pequeños, como los de los objetos) e incluyen un sistema de paleta de colores que traduce cada color a valores razonables en EGA y CGA. Además, soporta un sistema de compresión que, por desgracia, no está documentado ni, al parecer, nadie había desenmarañado aún. Así que, si quería que mi intérprete pudiera mostrar estos gráficos, tocaba hacer algo de ingeniería inversa.

La época en la que se desarrolló el **DAAD**, así como el ratio de compresión relativamente pobre de las imágenes, ya sugería un sistema simple, seguramente basado en RLE (*Run-Length Encoding)*, un sencillo algoritmo empleado por ejemplo en los gráficos PCX, que se basa en guardar secuencias repetidas del mismo color de forma compacta, especificando el color y el número de repeticiones, en lugar de repetir el mismo color una y otra vez.

¡Efectivamente! El formato del **DAAD** emplea dicho sistema, y solo me presentó un poco de guerra por dos particularidades: la primera, que en lugar de usar algún tipo de prefijo o señal para indicar que un color va a repetirse, incorpora al principio de cada gráfico una máscara que marca cada color como que va a venir acompañado de cuenta de uso cada vez o no. Y la segunda, que el orden en el que hay que extraer los *bits* de



▲ Comparación entre varios gráficos de Atari ST y las versiones CGA/EGA. La versión CGA de la **Aventura Original** es la peor parada, recurriendo a versiones de gráficos de 8 bits. Las versiones EGA, limitadas a sus 16 colores predeterminados, pierden buena parte del estilo original.

cada color es un poco particular, seguramente debido a la implementación original de las rutinas de descompresión en Atari ST.

Pero vamos, el caso es que en cuestión de días ya tenía en mis manos una utilidad que extraía sin problemas los gráficos de todas las aventuras de AD (en versiones de Atari ST y Amiga) y, ya de paso, permitía modificarlos o crear nuevos ficheros DAT, compresión de gráficos incluida.

El segundo escollo: la versión 1

El siguiente problema me lo encontré cuando empecé a desarrollar el intérprete con **La Aventura Original**, candidata ideal dada la disponibilidad del código fuente entre los discos rescatados. Yo sabía ya que el **DAAD** tuvo dos versiones importantes y los ficheros de base de datos eran diferentes, pero el trabajo de *Uto* y *Morgul* en *unDAAD* parecía indicar que las diferencias eran menores y se debían a unos pocos *condactos* que no se soportaban en la versión 1 o habían cambiado de número. Mi plan, desde siempre, era hacer un intérprete que soportara directamente bases de datos de cualquiera de las dos versiones del **DAAD**. Supuse que bastaría con algunas pequeñas modificaciones aquí y allí.

¡Pues no! La versión 1 del **DAAD** es un heredero mucho más directo del **PAWS**. La versión 2 se parece a los *parsers* españoles modernos de PC de los 90: arranca en el proceso 0 y es cosa del autor montarse un bucle de juego si quiere. En cambio, la versión 1 tiene una tabla de respuestas, su proceso 1 se ejecuta tras cada descripción, maneja una serie de *flags* automáticamente, etc. Vamos, que tiene un bucle predefinido, como hizo el **PAWS** en su día.

Averiguar realmente cómo funcionaba ese bucle, que podía haber cambiado inusualmente respecto al original del **PAWS**, iba a requerir meterse a fondo en las interioridades del engendro.

Las entrañas de la máquina

Pero antes, un inciso.

En algún momento de mi infancia, esa del Spectrum y del XT con su cincel y su martillo, un compañero de clase se compró un Atari ST. De esos momentos recuerdo mi sana envidia al ver esos simuladores de vuelo poligonales, espectaculares a pesar de su rendimiento preocupante, y el atractivo entorno gráfico GEM (¡hasta el BASIC iba por ventanitas!). Se convirtió en el ordenador que siempre quise tener pero nunca tuve, por encima del Amiga (como decíamos en el patio los Spectrumeros a los CPCeros, «que sí, que tu ordenador tiene más colores, *pesao*, pero el mío es más barato y encima los juegos 3D van más rápido»).

En fin. Solventar mi problema requería aprender cómo funcionaba este bicho, porque me iba a tocar desensamblar el código de la **Original** para saber cómo funcionaba el puñetero bucle ese. El caso es que yo nunca había tenido un ST, no sabía cómo demonios funcionaba, y del ensamblador de Motorola pues tampoco tenía ni idea.

Por suerte, observé que el emulador

▼ Los discos recuperados del **DAAD** contienen herramientas invaluables para la creación de un intérprete, como las utilidades originales y el código fuente de varias aventuras.



Hatari dispone de un potente *debugger* capaz de desensamblar el código completo del juego. Así que, después de sacar del emulador un listado de 5000 líneas de cosas raras e ininteligibles, y bajarme un puñado de PDF esotéricos (¿XBIOS? ¿GEMDOS? ¿68000? ¿Qué es eso del *trap #14*, un género musical?), me puse manos a la obra.

Resumiendo el resultado: el bucle es el mismo que el del **PAWS**. Y ya está. Pero bueno, el 68000 es una CPU muy interesante, así que valió la pena la experiencia.

Un mundo animado

Los siguientes pasos fueron bastante aburridos. Pasaron por desensamblar el resto de aventuras de AD (para aclarar dudas en la interpretación de ciertos *condactos*) y descubrir algunos *condactos* de la versión 1 que *unDAAD* desconocía o que habían cambiado por número de parámetros u otra cosa. Pero el caso es que, en relativamente poco tiempo, las aventuras de AD empezaban a ser jugables de una forma u otra.

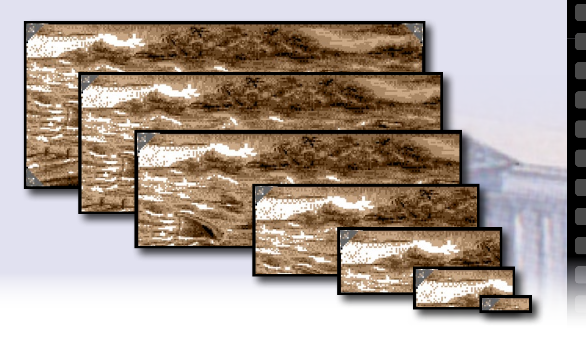
Ahí descubrí una particularidad del **DAAD** de 16 bits: las aventuras de AD están, sorprendentemente, plagadas de animaciones. Las pantallas aparecen desde un lateral o desde abajo, la puerta de una determinada localidad se abre poco a poco, Jabato te guiña un ojo en la presentación del juego y parpadea cuando no haces nada por un tiempo, y la **Espacial** trae incluso un juego *arcade* (por no hablar del

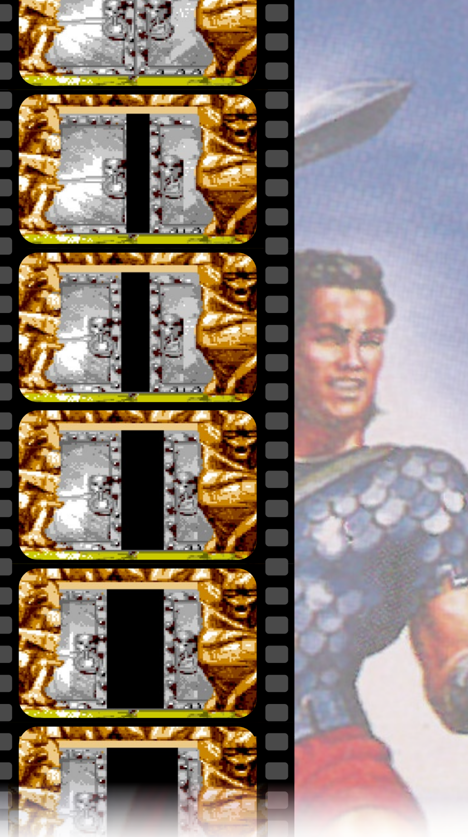
Jabato cuenta con un buen número de animaciones, y no solo en el gráfico de localidad. ¡Nuestro héroe parpadea si no escribimos nada durante un tiempo! ▶





▼ La transición animada entre pantallas es habitual en las aventuras de AD. **Cozumel** simula un efecto de *zoom* empleando hábilmente el recorte de ventanas.





conocido sistema de menús).

La forma en la que se implementa todo esto es con un *buffer*. Una vez se carga una imagen (con el *condacto* **PICTURE**), pintarla (con el *condacto* **DISPLAY**) es «casi gratis», así que hacer desplazamientos o movimientos es relativamente sencillo simplemente encadenando un **DISPLAY** detrás de otro. Todo esto está muy bien, y el manual ya lo explica correctamente, pero lo que no está nada claro es el maldito sistema de coordenadas.

Veamos. El **DAAD** de 16 bits trabaja en una resolución de 320x200, y los caracteres tienen 6 *pixels* de ancho, lo que hacen 53 caracteres por línea (y me sobran 2 *pixels*). Ahora bien, las imágenes no van así: en su lugar, se pintan sobre una rejilla de 8x8 caracteres, quizá por herencia de las versiones de 8 bits, o para simplificar el código de pintado de imágenes. A saber.

Cuando en **DAAD** se define una ventana con los *condactos* **WINAT** y **WINSIZE**, las coordenadas se dan en caracteres (sobre 53 columnas). Cuando pintas una imagen de las que no son fijas (las que se usan en animaciones), esta se pinta en

las coordenadas de la ventana actual. Y cuando pintas una imagen de las otras, de las fijas, la ventana actual se posiciona a las coordenadas originales de la imagen, especificadas en el fichero DAT donde se encuentra.

¿Pero cómo encaja todo esto? Las coordenadas de ventana, de 53 columnas, no pueden ser las mismas que las coordenadas de imágenes, de 40 columnas. Pues aquí el **DAAD** hace piruetas. En general intenta (más o menos) escoger celdas de 8x8 que cubran la ventana especificada de la mejor manera posible. Y ojo, porque no solo el pintado de imágenes sufre: las acciones de borrado de ventanas y *scroll* también trabajan sobre celdas de 8x8.

A todo esto hay que añadir problemas de rendimiento... ¡de exceso de rendimiento! Las aventuras de AD, diseñadas para los ordenadores de la época, no siempre temporizan sus animaciones de manera alguna. A veces, simplemente pintan imágenes una y otra vez, tan rápido como sea posible. Si el ordenador es más rápido, la animación dura menos. En un intérprete moderno, todo es instantáneo y no ves animación que valga.

Acabé insertando pequeñas pausas estratégicas en el intérprete cuando, sin haber repintado la pantalla, se vuelve a pintar sobre la misma área de la misma. Esto resuelve el problema para las aventuras de AD, pero confío en que futuros desarrollos sean más atentos y usen el *condact* **PAUSE** para animar, como correctamente hace **Jabato** cuando mueve sus caras y otros gráficos pequeños.

Y, finalmente, la VGA

Llegado este punto yo tenía un intérprete moderno, capaz de ejecutar todas las aventuras de AD con bastante fidelidad (casi siempre, algún *bug* en la ejecución de un *condacto* u otro impedía terminarla, pero eso era de esperar, y un problema a ir resolviendo poco a poco). Escrito en un C++ minimalista, y empleando las conocidas librerías SDL para mostrar gráficos, era sencillo obtener ejecutables de Windows, Linux y Mac.

Pero yo lo que quería era una versión *retro* para PC, y eso significa MS-DOS.

Escribir en 2023 software para MS-DOS es en realidad algo muy sencillo, y hay varias opciones. Yo escogí *Open Watcom*, la versión *open source* del prestigioso compilador de C/C++ *Watcom*, con el que ID Software compiló el **Doom**. Algo por lo que yo no quería pasar era por los modelos de memoria de 16 bits del 8086, que limitan los segmentos de datos del programa a 16K y convierten la programación de cualquier software de cierto tamaño en algo engorroso de narices. *Watcom* estaba diseñado para el modo protegido del 386 y contaba (y cuenta) con opciones para usar múltiples extensores de DOS. Esto iba a simplificar sobremanera el desarrollo, a costa de exigir mayores requisitos de PC (pero bueno, un 386 con 2 *megas* o más de RAM es un requisito razonable para un juego VGA).

Así que nada, *Watcom* en mano me puse manos a la obra.

En este momento yo sabía que el

DAAD, en sus últimas versiones, requiere doble *buffer*, es decir, trabajar sobre una pantalla en segundo plano y poder cambiar rápido entre ambas con un *condact* GFX. **Chichen Itzá** hace esto continuamente para preparar sus ingeniosas *cutscenes* y ciertos efectos de transición entre pantallas. Esto puede ser problemático en DOS, donde, por conveniencia, el modo de 256 colores solo tiene un «plano» disponible. Mis opciones eran trabajar en modo de 16 colores (algo factible para el **DAAD**) o en modo X.

Ah, ¡el viejo modo X! ¡El secreto mejor guardado de los programadores de videojuegos de la vieja era! Usado por juegos de la talla de **Supaplex** o incluso por el propio **Doom**, la historia consiste en modificar los registros de la tarjeta gráfica a mano para poder trabajar en la memoria de vídeo con planos separados, una funcionalidad no documentada que normalmente no está disponible en modos de 256 colores. Esta técnica abre la puerta al *scroll* suave por *hardware*, al doble *buffer*, e incluso a modos de más resolución como 320x240 o incluso 320x400. Vamos, que mola mucho, y que es lo que hace la gente *guay*.

Hacer esta versión supuso recurrir a conocimientos (y código) que yo tenía olvidados desde hace al menos veinte años. Trabajar con herramientas de desarrollo cruzado puede implicar serios quebraderos de cabeza cuando las cosas no funcionan, pero por suerte el *debugger* de *Open Watcom* resultó ser muy útil en este aspecto.

Al final, debo reconocer un momento de euforia cuando, después de grabar en un disquete el resultado final, pude ir a mi viejo Pentium 200 y arrancar, en todo su esplendor, una versión VGA que nunca existió de **La Aventura Original**.

Sueño de la infancia, cumplido. Y además, le añadí soporte Sound Blaster, por lo que se reproducen los efectos digitalizados de la **Espacial**. ¡Jié, jié!





◀ Una versión que nunca existió... ¡hasta ahora! En realidad, ejecuta la versión de Atari ST.

La guerra de los 16 bits

La buena experiencia con el *port* a MS-DOS me hizo pensar en hacer lo mismo con el Atari ST. Disponer de versiones *open source* de un intérprete **DAAD** para máquinas retro no es ninguna tontería, pues yo sabía que miembros de la comunidad habían tenido encontronazos con algunos *bugs* de los intérpretes originales, que habían resuelto con parches obtenidos solo con tremendo esfuerzo. Mi intérprete quizá no estaría libre de *bugs*, pero estando el código fuente disponible, cualquier problema podría resolverse.

Después de desensamblar seis versiones diferentes de los intérpretes originales sobre Atari ST, supuse que yo ya sabía kung-fu, así que me puse manos a la obra.

Desarrollar en Atari ST es muy cómodo para alguien que venga del mundo MS-DOS. El formato de disco es el mismo, las funciones del sistema operativo están accesibles a través de interrupciones y son muy parecidas a lo que usábamos en MS-DOS en su día, y además usa como CPU el 68000, un procesador de 32 bits adelantado a su tiempo, muy cómodo de programar.

Eso sí, el modo gráfico del Atari ST es esotérico y tiene una distribución muy extraña de la pantalla en memoria, lo cual dificulta escribir las rutinas gráficas y me recordó al Spectrum. No lo dije antes, pero el Atari ST es un sucesor espiritual del Spectrum por muchísimos motivos: un diseño económico sin coprocesadores gráficos o *sprites*, una paleta de colores relativamente reducida donde los colores primarios destacan, ¡incluso usa el mismo chip de sonido!

En fin, el caso es que el principal escollo que tuve en este *port* fue la memoria. El Atari ST base viene con unos holgados 512K, pero el sistema operativo y su entorno gráfico se comen una parte importante del pastel y, como descubrí con horror, el intérprete había crecido últimamente y el ejecutable se llevaba otro tanto.

El resultado final es que todo funcionaba, pero la experiencia de juego no era para nada agradable, debidas las frecuentes pausas de acceso al disco. El intérprete original, escrito en una mezcla de ensamblador y un C minimalista, con herramientas de la época, ocupaba sólo 20K y podía permitirse una holgada caché de datos gráficos. El mío ocupaba diez veces más. Y no solo eso: además, yo había ignorado el tema de la carga de disco. Un PC 386 cuenta con 2 o 4 megas de RAM, un disco duro, y encima una caché de disco RAM como SMARTDRV. Puedes cargar una imagen de disco cada vez que se muestra y el usuario ni se entera, y no digamos ya en un ordenador moderno.

La solución a este problema tuvo dos vías. En primer lugar, me puse a reducir el tamaño del ejecutable, por ejemplo empleando una librería de C alternativa de poco tamaño y eliminando alguna funcionalidad innecesaria para el intérprete. El resultado aún era 3-4 veces más grande que el original, pero ya era una medida más aceptable. En segundo lugar, implementé una caché de imágenes y otra de disco. Tras cargar el juego en RAM, el



◀ El intérprete entiende las versiones EGA y CGA, así que es posible jugarlas ¡incluso en Atari ST!

El consumo de memoria en Atari ST supuso un reto. ▶

intérprete examina la memoria disponible y la distribuye entre estas dos cachés, intentando evitar lo máximo posible que una imagen sea cargada de disco.

El resultado es un intérprete que, aunque en el momento de escribir esto requiere testeo sin duda, puede sustituir perfectamente al original. Es incluso ligeramente más rápido mostrando texto e imágenes, especialmente si se ejecuta en un ST con 1MB de RAM, en cuyo caso el intérprete cargará el fichero entero de imágenes en memoria para una experiencia de juego con mínimas pausas (algunas aún existen, debido a la descompresión de gráficos, pero bueno).

Mi amigo, el Amiga

Había hecho un intérprete de Atari ST. ¿Por qué no, ya puestos, hacer una versión de Amiga? Como bien pueden atestiguar los amigueros de pro, su catálogo ya está lleno de *ports* de Atari de todas maneras. Yo no sabía nada sobre el Amiga, pero… ¿cuán difícil podía ser?

Pues menudo infierno.

Quizá mi problema empezó con la elección de herramientas. Para Atari, tuve la suerte de encontrar un compilador cruzado basado en una versión moderna del GNU C/C++, conveniente y con un buen soporte de librerías. La ex-

periencia fue grata, y aunque nunca tuve un *debugger* decente ni otras facilidades, no las eché tanto de menos. La sencillez del *hardware* y la buena documentación sobre las funciones del sistema operativo suavizaron el proceso.

Para Amiga opté por un *plug-in* para *Visual Studio Code* que viene ya con todo lo necesario. Escrito por un miembro de Abyss, un famoso grupo del mundo *demoscene* de Amiga que se mantiene activo, está enfocado al desarrollo de *demos*, así que asume ciertas prácticas generales de ese mundillo, que a menudo pasan por saltarse el sistema operativo a la torera y atacar el *hardware* como si no hubiera un mañana. Por desgracia, toda la experiencia dejó bastante que desear y, aunque contaba con potentes herramientas incluyendo *debugger* e incluso un vistoso *profiler* gráfico para analizar el rendimiento del programa, estas herramientas eran inestables y a menudo carecían de funcionalidades básicas.

El tema este de saltarse el sistema operativo está muy bien, pero si quieres hacer un intérprete que quiere cargar gráficos de disquete mientras juegas, pues no es la mejor de las ideas. Y ojo, entiendo el sentimiento, porque en mis intentos por usar funcionalidades del sistema todo fueron problemas y frustraciones. AmigaOS no fue diseñado



A veces, hay sutiles diferencias entre las versiones de Amiga y Atari ST, como la ausencia de algún efecto. ▶

◀ La versión Amiga acabó teniendo un rendimiento superior a la de Atari ST, pero el camino fue duro.

con la compatibilidad hacia adelante en mente y aún así recibió numerosas actualizaciones que se extendieron más allá de la vida del propio Amiga, y el resultado es que Internet está plagada de ejemplos de código que, simplemente, *crashean* sin más en un Amiga 500 de toda la vida. La documentación original es mala y la que encuentras por la red a menudo solo funciona en versiones modernas del sistema operativo. Algo aparentemente trivial, como leer el teclado desde el sistema operativo, se convierte en toda una odisea que involucra librerías que igual ni están presentes en la ROM del KickStarter, acceso a múltiples dispositivos (no reales, sino inventos raros del SO) y desgracias de todo tipo. Vamos, que llega un punto en el que casi es más fácil escribir tu propio *driver* de teclado (y digo casi, porque ese camino también está lleno de trampas para jugadores noveles).

Y la cosa no acaba ahí. Programar rutinas gráficas en Amiga resultó ser un tema complicado. El Amiga cuenta con dos coprocesadores gráficos y te toca usarlos si quieres que lo de pintar en pantalla funcione mínimamente bien. Mi primer intento, basado en reutilizar código de Atari y pintar directamente a la pantalla, obtuvo un rendimiento decepcionante y tuve que acabar tirando de *blitter* para operaciones básicas como borrar ventanas o pintar texto.

Todo esto me lleva a la conclusión natural de que el Amiga, sinceramente, no es para mí. Prefiero el Atari con su *hardware* simple y Spectrumero.

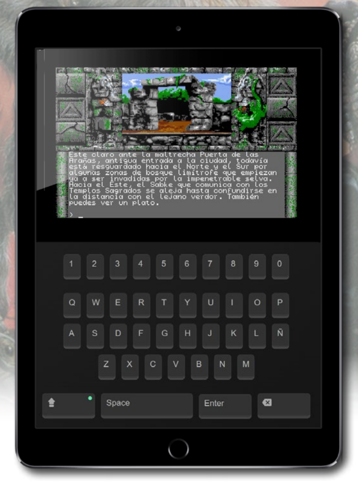
Y al final, se hizo la web

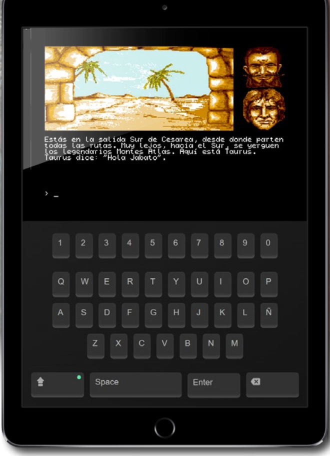
El último *port* fue algo no planificado. Yo sabía que, gracias a un juego de herramientas llamado *Emscripten*, era posible convertir con bastante facilidad un programa o juego C/C++ basado en SDL a la web, así que me decidí a probarlo. Pensé que tener una versión directamente ejecutable en la web de las aventuras de AD podía ser algo atractivo, y sería útil también para usuarios modernos del **DAAD**. *Uto*, de hecho, ya desarrolló su propio intérprete web de **DAAD**, pero está diseñado para crear aventuras nuevas con soporte web nativo, mientras que este lo que haría sería plasmar en pantalla exactamente lo que se ve en una pantalla de Atari o Amiga, como si de un emulador se tratase.

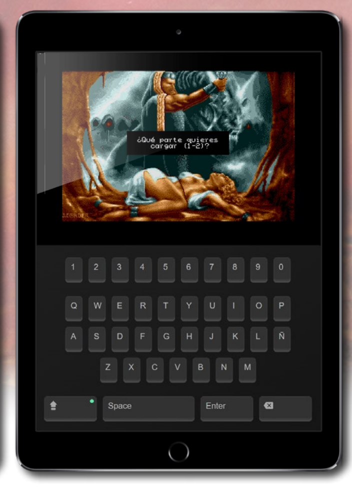
Para explicar los problemas que me ocasionó esta versión, debo parar un momento y comentar una de las complejidades de las que no he hablado de este intérprete: soportar un bucle de eventos en lugar del sistema tradicional de ejecución lineal. ¿Y qué demonios quiero decir con esto?

Veamos. Antiguamente, los programas tenían el control absoluto del ordenador. Imagina que el programa está en mitad de la ejecución de un proceso, ahí con sus historias, cuando se pone a imprimir un mensaje, y el caso es que en mitad de la operación la pantalla se ha llenado de texto y queremos que aparezca el texto «Más…» y esperar a que el usuario pulse una tecla para continuar. En un programa a la vieja usanza, la rutina que imprime mensajes puede hacer justo eso: esperar. Y luego,

▼ La relación de aspecto de los juegos, acompañados del teclado virtual de la versión web, es apropiada para tabletas en modo vertical.







una vez la tecla ha sido pulsada, ya continuará pintando el resto del mensaje.

Esto es feo. En la modernidad, los juegos se espera que funcionen con un sistema más amigable con la multitarea. No puedes ponerte a mirar continuamente si el usuario pulsa una tecla y no hacer nada más... En su lugar, deberías dejar la CPU disponible para otros programas. Estrictamente, tienes facilidades para poner a «dormir» tu programa en este punto, pero ojo, porque mientras está esperando, tu programa debe ser capaz de hacer otras cosas. Por ejemplo, si el usuario mueve por ahí la ventana de tu programa y la saca de pantalla y la vuelve a meter, deberías ser capaz de volver a pintar la parte afectada. Vamos, que si quieres hacer eso de pintar un «Más...» en mitad de un mensaje, debes guardar el estado de todo lo que estás haciendo, y volver al sistema operativo. Eventualmente, recibirás un evento que dice «se ha pulsado una tecla» y entonces ya puedes seguir desde donde estabas.

Hacer esto en **DAAD** no es moco de pavo. La impresión de cualquier mensaje puede partir en dos tu ejecución, tanto por el infausto «Más...» como por un carácter especial que puede incluir cualquier mensaje para forzar una pausa en cualquier momento. Y la cosa se complica aún más al considerar mensajes del sistema escupidos por el *parser* fuera de la ejecución normal de *condactos*.

Para poder hacer esto con garantías, implementé un sistema de «cola de comandos» que permite guardar cualquier comando gráfico para ejecutarlo más tarde. Ante la presencia de una pausa en mitad de un mensaje, el intérprete no se detiene, y continúa ejecutando, pero el motor gráfico sí que lo hace, y todo lo que vaya a hacerse



◀ El intérprete busca la total compatibilidad con cualquier aventura escrita en **DAAD**.

en pantalla después de la dichosa pausa queda guardado en una cola, listo para ejecutarse más adelante cuando el usuario pulse la tecla. El programa, en realidad, ya avanzó, pero el usuario no lo sabe.

Emscripten esencialmente requiere que tu programa funcione así. Espera que proporciones un «bucle principal» que se ejecuta brevemente, recibe eventos del sistema, y devuelve el control. Por suerte, este sistema de cola de comandos me permitía ofrecérselo, aunque tuve que hacer cambios considerables en el cargador, la parte del programa que muestra la pantalla de presentación y permite al usuario escoger la parte a jugar.

Al final, la versión web del intérprete funciona, pero debo decir que es la versión más experimental y, quizá, la menos útil de ellas. Funciona más como si estuvieras ejecutando un emulador tipo MAME en la web que como una web real, así que ciertas facilidades que el usuario de una web esperaría, como marcar texto para copiarlo, no están presentes. Lo mismo ocurre con métodos de entrada sofisticados, lo que hace que esta versión sea apenas usable desde tableta o móvil. Añadí un teclado virtual que permite al menos ejecutarlas, pero la integración dista de ser agradable para estos dispositivos.

Eso es todo, amigos

Y con esto, llegamos al punto actual del desarrollo del intérprete. O quizá deberíamos llamarle intérpretes, pues abarcan desde el abanico de 16 bits soportado por el **DAAD** original, hasta los ordenadores modernos y la web.

Como se ha visto en el informe, el foco ha estado continuamente en las aventuras de AD, pero confío en que el intérprete sea de utilidad para desarrollos nuevos,

▼ La versión de escritorio del intérprete es portable y cuenta con versiones Mac y Linux.



quizá para poder ofrecer juegos en plataformas que el original no alcanza, o bien como alternativa a los intérpretes originales para algunas de estas plataformas.

El futuro inmediato pasa por estabilizar el programa, corrigiendo cualquier *bug* que aparezca (en las aventuras de AD o en cualquier otra).

Más allá de ello, mi intención es hacer el intérprete realmente universal, soportando las versiones de 8 bits de las aventuras, y permitir su ejecución en cualquiera de las plataformas donde esté disponible el intérprete. Aparte del interés por la preservación (dar la opción de ejecutar las versiones de 8 bits de las aventuras en un formato quizá más conveniente que los emuladores), creo que (si se consigue una compatibilidad intachable) puede ser útil para que desarrolladores prueben sus aventuras nativamente.

También quisiera ampliar el intérprete con funcionalidades adicionales para depurar aventuras, especialmente en su versión de escritorio.

Y por último, siempre hay hueco para *ports* adicionales. Obviamente, hacer *ports* a ordenadores de 8 bits no es factible, pero hacer intérpretes específicos para esas máquinas me parece un proyecto interesante. Considero que hay grandes huecos por cubrir en este sentido, como un intérprete Spectrum 128K que soporte bases de datos más grandes (con los textos de 16 bits, por ejemplo), o intérpretes de 8 bits para ordenadores de disco (+3, 6128) basados en el esquema de 16 bits de librería gráfica DAT.

En el momento en que leas esto, el paquete completo estará disponible como *open source*, utilizando la licencia MIT, en la siguiente dirección: ■

github.com/jlcebrian/ADP

MuCho+

Nuestra experiencia modificando el motor MuCho 3.0

Por IADVD / Furillo Productions @FurilloProduct1

Hace ya algún tiempo que veníamos oyendo hablar frecuentemente del motor **MuCho** de Jari Komppa. Antes de que saliese incluso el maravilloso artículo de Dani Revenga (*DaRe*) en el **CAAD 60** (julio de 2023) explicando los conceptos básicos de su uso y presentando a su autor, teníamos constancia de las creaciones de Dani con esta herramienta (**Antarctica**, **La tormenta**), así como de las obras de Sequentia Soft (**Sinclair 1** o **The Time Machine** entre otras). El propio autor del motor, Jari Komppa, lo usa de vez en cuando también, su última obra fue **The Freak**, una aventura breve pero intensa que muestra la imaginación de Komppa, acorde sin duda a su capacidad como desarrollador.

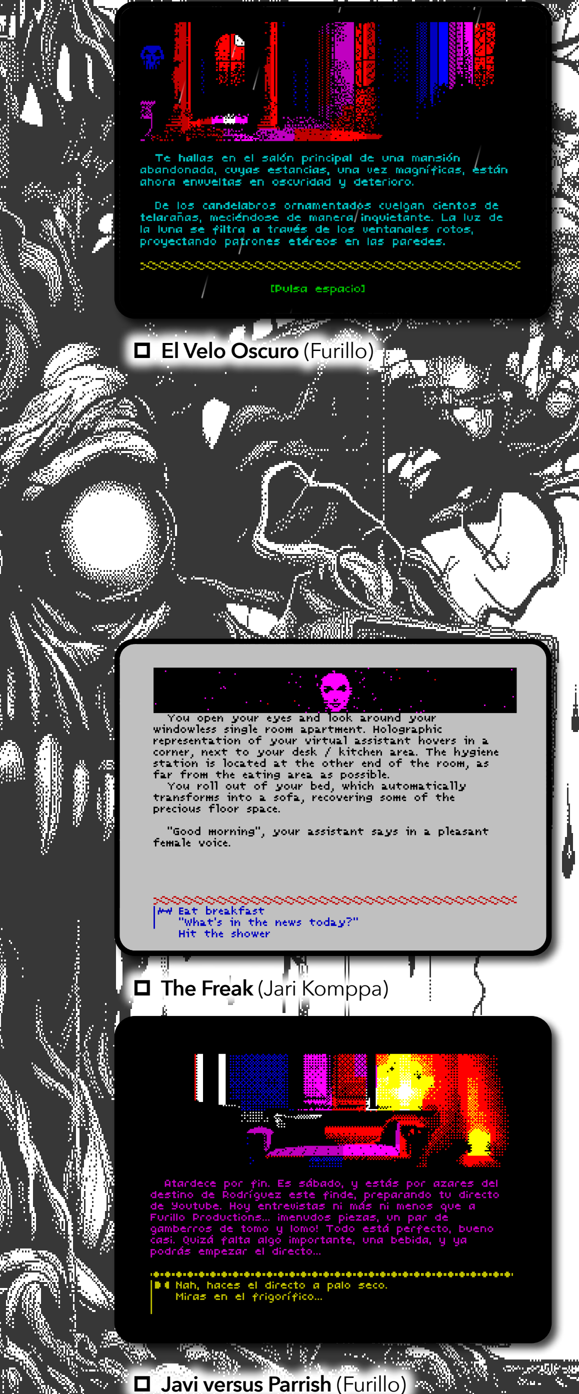
Nosotros (Furillo) andábamos buscando aprender cosas nuevas. Como sabéis, todo el *homebrew* que hemos elaborado ha sido hasta ahora con el brillante motor (me gusta llamarle *framework* en un sentido más modular y flexible) **MK1** de los archiconocidos Mojon Twins. El motor,



Antarctica (*DaRe*)



The Time Machine (Sequentia Soft)



El Velo Oscuro (Furillo)

The Freak (Jari Komppa)

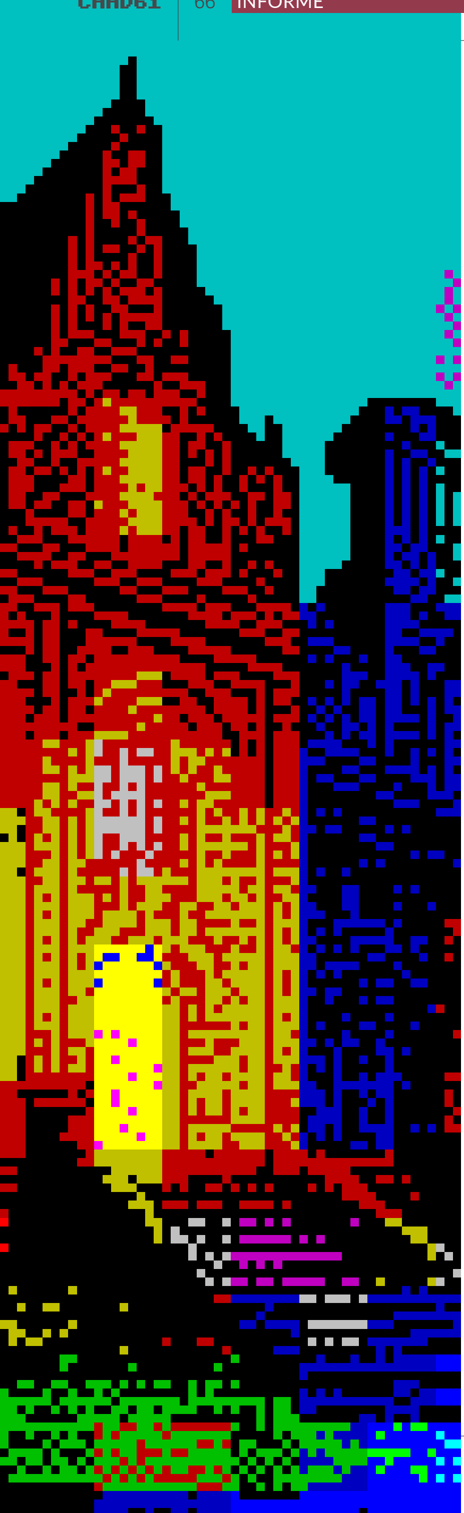
Javi versus Parrish (Furillo)

En esta ocasión os traemos un artículo bastante técnico para ponernos en situación sobre las funciones extra que hemos conseguido aplicar en la herramienta, ojalá os parezca interesante, especialmente a los usuarios de **MuCho**, que se pueden beneficiar de las nuevas funciones.

como seguramente sabe ya el lector, está preparado en lenguaje C y usa de una forma brillante las herramientas de otros genios de la escena. Por ejemplo, el motor *Beepola* de *Shiru* para la versión 48K, o la mítica librería *splib2* de Alvin Albrecht.

Como uno de los puntos que nos gusta elaborar más es la historia de los personajes y la narrativa, me llamó la atención **MuCho**, así que me decidí a investigar cómo se utilizaba. Nuestra obra hasta ahora más conocida, **La Coza de la Poza**, no deja de ser una aventura interactiva, eso sí, muy personalizada al estilo Furillo y con abundantes efectos visuales y músicas para cada escenario. A diferencia de **MuCho**, el **MK1** modificado con el que hicimos **La Coza de la Poza** es para 128K, implica músicas de chip, uso de bancos de memoria profusamente, efectos en ensamblador, etc.

Así que tras ver cómo funcionaba **MuCho** en su última versión, y lo sencillo que era preparar un juego desde el punto de vista de la narrativa, empezaron a sur-



gir las preguntas:

¿Es modificable **MuCho**? ¿Puedo hacer una versión en castellano del motor? ¿Puedo añadir efectos visuales? ¿Puedo poner músicas en los escenarios? ¿Se puede hacer una versión 128K?

Para ello, lo primero fue intentar conocer cómo funcionaba el código de **MuCho**, ya que es algo complejo. Afortunadamente, Jari Komppa dejó en abierto (licencia «no licencia», que a todos los efectos implica que se puede modificar libremente el programa para personalizarlo) los archivos fuente de las herramientas de **MuCho**. **github.com/jarikomppa/speccy/tree/master/mucho**

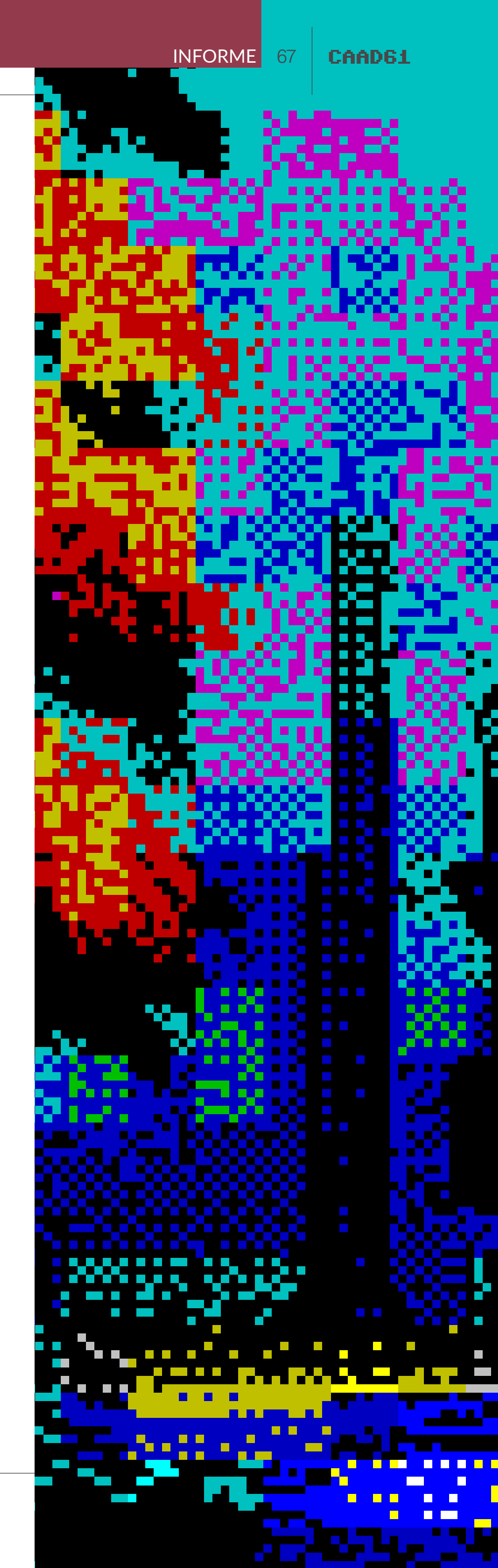
La *suite* de **MuCho** está dividida en dos programas ejecutables EXE, pero realmente conviven en él tres proyectos.

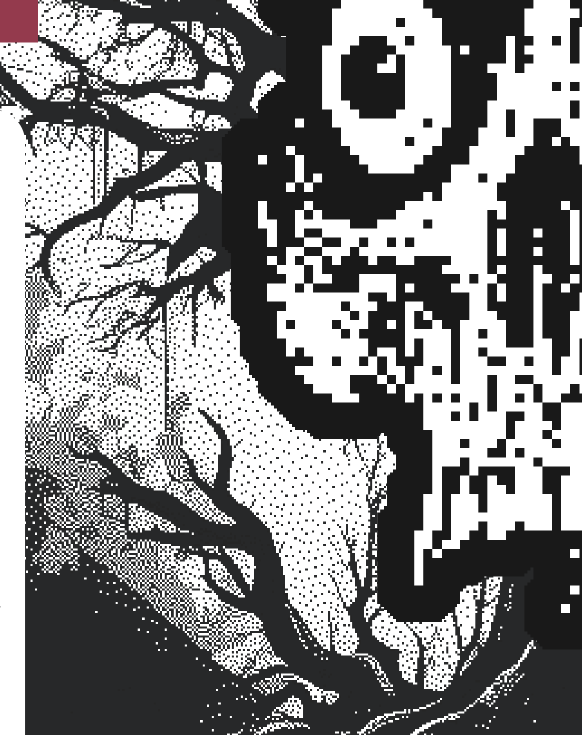
Por un lado, tenemos el proyecto del motor (**`app.c`**) que está hecho en lenguaje C. Es el código que se cargará en la parte alta de memoria y que controla la apariencia y funcionalidad del motor. También abre los datos que están en la parte baja de memoria (estancias o lugares del juego, sus relaciones y las imágenes asociadas) según corresponda al momento del juego, y presenta las opciones posibles en cada paso del juego en la parte inferior. Es el motor de acciones, por así decirlo. Interpreta el contenido de la habitación actual, lo muestra en pantalla con imágenes si es preciso y presenta las opciones en la parte inferior con los efectos de animación del cursor de selección, gestiona las variables del juego (por ejemplo, variables de tener o no tener algo, contadores, etc. acorde a lo que ha definido el desarrollador del juego). El motor

no es un archivo ejecutable, sino un modulo llamado **crt0.ihx** que el programa **mc.exe** utilizará para montar la «imagen» final del contenido de la memoria del Spectrum 48K. Básicamente, ese «módulo» del motor va a ser colocado por defecto en el área superior de la memoria.

Por otro lado tenemos el proyecto del creador de la «imagen» de memoria, llamado **mc.exe**. También tiene su archivo fuente (**mc.cpp**) pero esta vez es un proyecto de C++, no me preguntéis porqué, pero el proyecto del motor y el proyecto del creador de la «imagen» final de memoria son lenguajes distintos. Estoy seguro de que hay un motivo práctico en esta elección, aunque reconozco que se me escapa (de ahí que yo no tenga capacidad para hacer estas maravillas de motores, sólo los puedo entender a efectos prácticos). El programa **mc.exe** es el que monta la «imagen» de memoria en un archivo DAT binario que representa todo lo que se ubica en memoria. Básicamente el archivo DAT incluye por un lado el motor que está en el archivo **crt0.ihx** y por otro el archivo compactado de los datos del juego que están en el archivo TXT que incluye la descripción de las estancias o lugares, las variables, las imágenes, ruidos (**MuCho** usa el motor *Beepfx* de *Shiru* que permite generar sonidos, pero no los motores de música, que quedaron un poco en el aire para revisiones futuras, según explica el propio Komppa en GitHub).

Finalmente, el programa **mackarel.exe** es el que crea el cargador del juego, generando un archivo TAP que contiene la imagen de carga y la «imagen» de memoria que contiene los datos del juego y el motor.

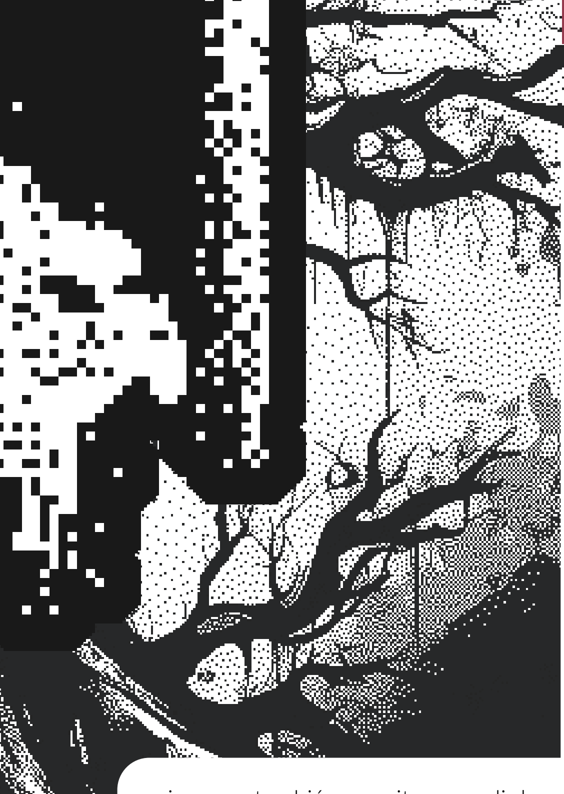




Lo primero que pude comprender es que, por diseño, la parte de datos y la parte de motor han sido definidas para ocupar un tamaño fijo inamovible. Es decir, el motor tiene reservada una zona fija de memoria que no puede crecer o decrecer para dar mas espacio a la zona de datos del juego. Al menos, hacerlo ya implicaría tocar muy profundamente el motor, para «rascar» 1Kb o 2Kb, pero en un principio, dada la cantidad de pantallas que se pueden producir con el motor actual, parece que no es necesario llegar a esas modificaciones más complejas.

El caso es que con el **MuCho v3** decidimos empezar a hacer juegos. Le expliqué la idea a *Molomazo* y le pareció fantástico poder cambiar de motor e intentar cosas nuevas, así que sacamos primero **El Velo Oscuro** (**The Dark Veil**) para familiarizarnos con el motor, saber qué se puede hacer desde el punto de narrativa, imagen y color con la versión estándar del motor... y la sorpresa fue positiva. Es posible equilibrar texto, imágenes y colores para dar una sensación inmersiva. **furilloproductions.itch.io/the-dark-veil-el-velo-oscuro**

Lo primero que también observamos es que otros desarrolladores (Sequentia Soft) utilizaron inteligentemente la posibilidad de jugar *online* para, mediante HTML5, añadir música MP3 de licencia libre de fondo mientras se juega con el emulador en pantalla. Esto permite dar un toque todavía más personalizado a la experiencia del juego. Nosotros, que nunca desechamos las ideas brillantes, también la aplicamos en nuestro **El velo Oscuro** pero le dimos dos toques más de especialización. Por un lado, le incluimos unos efectos de lluvia y el fondo de una mansión abandonada para situar al jugador en ese entorno misterioso, y la música fue reemplazada por una mezcla de sonidos espectrales, todos de licencia libre (licencia de uso por referencia, que añadimos en los textos del juego). Y por otro, también especializamos el emulador que se usa para visualizar el juego en el navegador, *Jsspeccy*, que está basado en JavaScript, para añadirle a su interfaz de comunicación tres llamadas que nos permitan enviar desde una pantalla táctil con botones HTML los mensajes de arriba, abajo y espacio para poder jugar también en navegador desde una pantalla táctil, que no posee teclado físico real. Eso hasta ahora no era posible con *Jsspeccy* y es una



mejora que también permite expandir la accesibilidad de nuestros juegos **MuCho** a otros dispositivos (y en una tableta a pantalla completa, estos juegos son verdaderamente inmersivos, con su música de fondo y su historia en la que adentrarse).

github.com/gasman/jsspeccy2

Además, cumplimos el primer y más básico objetivo que teníamos: hacer la versión en castellano del motor **MuCho**. Era el punto más sencillo. Simplemente había que buscar en el código fuente los textos básicos del motor (frases en inglés para «Fin pulsa para continuar», «pulsa espacio» etc.) y hacer sus versiones equivalentes en castellano. El resultado final fue bastante prometedor. El juego en navegador tenía un aspecto bastante atractivo con versiones del motor en castellano e inglés, y los efectos de lluvia y los sonidos de fondo hacen la experiencia bastante inmersiva.

No obstante, nos quedaba una espina clavada. Mientras que la experiencia en navegador queda bastante equilibrada, el TAP en sí, al ser descargado para jugar en emulador o en Spectrum real, no posee músicas que permitan introducir por ejemplo el tema en la pantalla de inicio, o definir unas músicas sencillas para las pantallas finales (sean de ganar o perder) o asociar unos sonidos musicales (no *Beepfx* sino mas bien tonos musicales de *Beepola*) a los movimientos del cursor de selección del motor.

Así que lo primero que pensé es si era posible incluir música *Beepola* en los juegos **MuCho** 48K. Al estudiar el archivo del motor **`app.c`** observé que era totalmente compatible con el mismo estilo de solución de motor de música que utiliza el **MK1** de los Mojon Twins. Por tanto, era posible incluir un archivo con el motor reproductor de música e incluir esta funcionalidad. Pero había una restricción grande: el espacio que puede ocupar el motor NO puede crecer. Por tanto, para meter un motor de música del *Beepola* (nos decantamos por el *Phaser 1*) debíamos ser capaces de optimizar el código C de **`app.c`** para reducirlo aproximadamente 1Kb y dejar espacio donde meter el motor de *Beepola*, y además rebajarlo otros 2Kb para poder meter al menos unas sencillas melodías de principio de juego, final de juego y movimientos de selección del menú inferior del motor.

Y eso es lo que hice inicialmente, re-

visar todo el código del motor y buscar elementos del código que se pudiesen hacer con menor cantidad de *bytes*. Afortunadamente, había espacio para una reducción de unos 5Kb, que no solo da pie a la inclusión de música en **MuCho**, sino a la de efectos visuales o de otro tipo que ya serían personalizaciones concretas necesarias en función de cada juego.

Hay que explicar que el código de Jari Komppa tal y como estaba era perfecto, no es que no fuera óptimo, es que cumplía el objetivo de su creador a la perfección. Simplemente, para los objetivos iniciales de **MuCho** no era necesario intentar reducir más el código o buscar trucos para optimizar el contenido del motor, porque tal y como estaba cumplía al 100% las necesidades definidas para el motor. Con esto quiero decir que el código en sí era perfecto, simplemente no había necesidad de buscar soluciones más complejas para que el motor ocupase menos.

Pero para nuestros objetivos de nuevas funcionalidades sí que había que darle una pequeña vuelta de tuerca, y afortunadamente el código tenía bastantes lugares en los que rascar *bytes* para poder introducir el motor de música.

Y así fue que generamos el minijuego de ejemplo **Javi versus Parrish**, también disponible para descarga, y pusimos los archivos fuente de las modificaciones en GitHub, así que los lectores más valientes que tengan interés por **MuCho** y además quieran tener música en sus juegos pueden intentar utilizar las versiones de los archivos fuente que dejamos en nuestro GitHub: 🌐 **github.com/ladvd/RetrocomputingZXSpectrum/tree/master/MuChoEngine3.0Mod**

En resumen, hemos conseguido crear una variante de **MuCho 3.0** en inglés y castellano que tiene un motor de música incluido y que se puede personalizar para cada juego con las músicas de inicio de juego y fin de juego, así como sonidos para la selección de opciones (arriba, abajo y espacio), estando disponible para los desarrolladores que no tengan miedo de recompilar el motor y añadir sus propias personalizaciones.

¿Y ahora qué? Siguientes pasos

Estamos preparando un nuevo juego que saldrá muy seguramente en septiembre de 2023, y que aúna todas estas mejoras y más personalizaciones, tanto visuales (efectos visuales) como de optimización del espacio de datos (juego en sí) y del motor. Esperamos que sirva como referencia de lo que se puede realizar técnicamente con el motor 48K.

También sigo estudiando la posibilidad de un **MuCho 128K**, al menos para trasladar toda la música al banco 1 (al estilo de **MK1** de los Mojon Twins) lo cual permitiría que la música sonase de fondo mientras se juega. Aunque quizá sea mas complicado debido a la ubicación del motor en la zona superior de los 48K, pero es un punto en el que estamos trabajando.

Os invito a que intentéis utilizar las nuevas funcionalidades y que nos deis comentarios acerca de vuestra experiencia con el motor. ¡Hasta la próxima! ■



Por José Luis Cebrián @jlcebrian

Título	Mothmen 1966
Género	Novela visual
Plataformas	Windows, Mac, Xbox, Switch
Autor	LCB Game Studio
Contacto	@lcbgamestudio
Sistema	Unity
Lanzamiento	14 de julio de 2022
Idiomas	Español e inglés
Descarga	s.team/a/1755030
Precio	8,79€

Estados Unidos, 1966. Una joven pareja conduce en mitad de la noche hacia una remota estación de servicio perdida en mitad de los bosques, momentos antes de la aparición de las Leónidas, una lluvia de meteoros que alcanzará su punto álgido por primera vez desde hace 50 años. ¿Qué extraordinarios misterios oculta? ¿Es su origen sobrenatural? ¿Qué son esas extrañas figuras que se desplazan al lugar, amparadas en la oscuridad, como atraídas por el fenómeno?

El grupo argentino LCB Game Studio inauguró con **Mothmen 1966** una trilogía de juegos basada en su concepto *Pixel Pulp*, que aúna la interfaz y el aspecto de las novelas visuales con el *pixel art*, la temática paranormal, y la estética *pulp*. Nico y Fer, los autores, escogieron trabajar bajo serias limitaciones a pesar de contar con una dilatada experiencia en el desarrollo profesional de videojuegos. Con ello, no solo generaron una identidad propia para sus juegos, sino que optimizaron al máximo su producción. Como muestra de las restricciones que se impusieron, las excelentes imágenes que decoran sus juegos utilizan ¡la paleta de colores del ZX Spectrum!

Antes de nada, es preciso recalcar la naturaleza de la bestia: el juego es, estric-



tamente, una novela visual. Esto significa que, en general, se puede considerar más una experiencia narrativa que un juego de aventura, ya que en ningún momento se le ofrece al usuario la posibilidad de desplazarse o interactuar con el mundo del juego. En cambio, como si de un libro ilustrado se tratase, el programa irá contando página a página y pantalla a pantalla una historia escrita de antemano, donde el papel del jugador suele limitarse a pasar página para seguir leyendo. En contadas ocasiones, ofrecerá en forma de menú escoger una opción que bifurca la narrativa en una dirección u otra, o cambia la naturaleza de alguna escena. En algunas novelas visuales, las elecciones son tan infrecuentes que pueden contarse con los dedos de la mano (o incluso, ¡no haber ninguna!). **Mothmen 1966** se desmarca ligeramente de este molde,



tanto por la elevada frecuencia con la que aparecen (a pesar de ser a menudo inconsecuentes y una mera ilusión) como con la introducción de un número relativamente elevado de minijuegos en diferentes formas: desde una curiosa variante de solitario, a diversos puzles generalmente bien integrados en la narrativa.

Estos minijuegos cumplen su función y mejoran el ritmo de juego, pero en mi opinión son la parte más floja del conjunto. Puede que les falte una vuelta de diseño, pues no siempre la elección que corre de parte del jugador es interesante o justa. También carecen de consecuencias, pues son todos muy cortos y la muerte (frecuente, pues las reglas no siempre están muy claras desde el principio) simplemente lleva a una opción de «reintentar» que permite repetir la escena inmediatamente. No obstante, su carácter en el juego es secundario, como demuestra el hecho de que varios de los puzles más complejos son totalmente opcionales.

En cualquier caso, la narrativa es el punto fuerte del juego, tanto visual como escrita. La trama, de carácter sobrenatural y heredera directa de las novelas *pulp*, mantiene el interés en todo momento y está muy bien escrita, con personajes complejos, buena documentación, algún giro interesante, y una premisa atractiva. Los autores son declarados *fans* del mundo de los misterios paranormales y la temática refleja claramente su interés, si bien entra de lleno y sin ningún pudor en el terreno de la fantasía. Aquí debo hacer un inciso en cuanto a la versión en español, escrita en un rico español de Argentina, que por su uso de locuciones particulares nos puede resultar exótica a los del otro lado del charco. El juego está disponible en cinco idiomas, y por lo

que he podido comprobar jugando la versión en inglés, la traducción es profesional y no desvirtúa en absoluto el producto.

El aspecto gráfico es sobresaliente. Brilla por su ausencia el típico recurso de las novelas visuales de aprovechar al máximo un número reducido de ilustraciones, repitiendo los mismos escenarios todo el rato y manteniendo los fondos independientemente de los personajes. Lejos de ello, en **Mothmen 1966** prácticamente cada escena cuenta con una imagen propia, hecha a medida para el momento (¡o incluso una animación!) y de una calidad excelente.

Este esfuerzo en la presentación es de agradecer, pero quizá contribuye a lo que podría ser el mayor defecto del juego: su cortísima duración, de menos de dos horas, incluso aunque decidamos reintentar algún puzle opcional para obtener un resultado óptimo. Esta brevedad obliga a una revelación quizá algo precipitada de los aspectos sobrenaturales de la historia, que pierden fuerza al pasar de misterio a evidencia en cuestión de segundos. De la misma forma, el abrupto final llega muy rápido y deja demasiadas preguntas abiertas. También hay que añadir que el juego carece de finales alternativos o incentivos para rejugarlo: las decisiones tomadas durante la partida cambian un poco la narración en ciertas escenas, pero la naturaleza del juego se mantiene como estrictamente lineal.

Por último, la experiencia vendrá acompañada de un sonido minimalista, limitado a algunas tonadillas para momentos puntuales y diversos sonidos de FX. Todo ello ha sido producido al estilo de la música de síntesis FM, que recuerda a los juegos de PC de los 90 y encaja con la estética retro del juego.

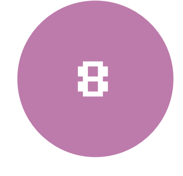
En definitiva, **Mothmen 1966** es una experiencia corta pero muy recomendable, con un fuerte atractivo visual y una narrativa que te deja con ganas de más. Vale la pena probarla y, para sacarle el máximo partido, continuar con sus otros títulos, **Varney Lake** y **Bahnsen Knights**. Esta última aún no está disponible en el momento de escribir estas líneas, pero los avances sugieren que no va a bajar el alto listón de calidad. ■



Mothmen 1966

Versión comentada: PC

Ambientación	9
Jugabilidad	5
Gráficos	9
Guion	9
Dificultad	6
Sonido	7



Thimbleweed Park

Por Jorge González Mollá @jgonza_

Introducción

Thimbleweed Park es una aventura que nos teletransportará de nuevo a los 80, no solo por la propia historia, que se sitúa en 1987, sino también por los claros homenajes a LucasArts y **Maniac Mansion** que se sienten desde el minuto uno, con una interfaz de juego a la que le sobran las presentaciones, al estar basada en el clásico motor **SCUMM**, y con unos personajes cabezudos muy característicos.

Título	**Thimbleweed Park**
Género	Aventura gráfica
Plataformas	PC (versión comentada),Mac, Linux, Xbox One, Android, iOS, PS4, Switch
Autor	Terrible Toybox
Contacto	**@terribletoybox**
Sistema	Propio
Lanzamiento	30 de marzo de 2017
Idiomas	Voces en inglés, textos en inglés, español, francés, italiano, alemán y ruso
Descarga	**s.team/a/569860**
Precio	19,99€

Ambientación

El juego cuenta la historia en primera persona desde el punto de vista de seis personajes protagonistas, algo que se cuida muy especialmente al inicio de la aventura, introduciendo poco a poco al jugador en el mundo y los acontecimientos que le van a rodear durante su participación como telespectador de una obra de teatro que se va desplegando según sus decisiones, respetando, además, sus tiempos. La historia se va contando de forma directa, es decir, mediante diálogos, animaciones y cinemáticas, pero también de forma indirecta, cuando el jugador interactúa con algunos elementos pasivos como, por ejemplo, portadas de periódicos, anuncios publicados en un tablón de noticias, etc., permitiendo afianzar la información que debe trasladársele al jugador para dotarle así del mejor contexto posible para poder resolver los *puzzles* que se le plantean en el juego. Hay también un sinfín de detalles que ayudan a crear una atmósfera inmersiva, como que los gráficos (por ejemplo, los escaparates de una nueva

tienda del pueblo) dependan de decisiones que haya tomado previamente el jugador, creando así un entorno dinámico que cambia con su intervención, dejando huella de su paso por el escenario.

Gráficos

Se trata de una aventura 2D con gráficos *pixelart* de gran resolución, de una extraordinaria belleza, lo que en absoluto significa que se distingan los píxeles tipo ladrillo que solemos atribuir al *pixelart*, todo lo contrario, es una aventura clásica *point'n click* que adopta tecnologías gráficas más actuales.

Guión

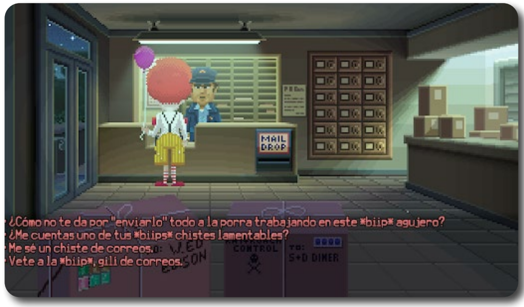
El hilo argumental nos plantea resolver el misterio de los inusuales asesinatos que están ocurriendo en Thimbleweed Park, ese pueblo americano lejos de la gran ciudad donde nunca suele pasar nada. Dos agentes federales, al estilo Mulder/Scully, unos recién llegados de modo aparentemente casual, nos introducirán en los desgraciados hechos acaecidos en el pueblo, investigarán a los sospechosos, y, poco a poco, irán descubriendo las relaciones ocultas que mantienen los personajes de este teatro, proporcionando el contexto necesario para desentrañar una trama centrada en una empresa familiar, que sufrió un incendio hace algún tiempo, y cuya cabeza visible, un empresario de gran proyección, también ha sido hallado muerto, de forma natural, pero envuelto a la vez en extrañas circunstancias.

Jugabilidad

Siendo una aventura clásica tipo **SCUMM**, se podría pensar que no hay nada nuevo en jugabilidad, sin embargo, en mi honesta opinión, tanto interfaz como diseño presentan una jugabilidad mejorada. Por un lado, el conjunto de acciones, a veces personalizadas según personaje, se reduce a nueve en total, pero es que, además, se van a ir limitando sobre la marcha según las combinaciones que probemos. Por ejemplo, lo único que vamos a poder hacer con un PNJ es HABLAR con él, o para leer un libro nos van a servir indistintamente las acciones de MIRAR o USAR. Todas esas decisiones de interfaz mejoran la experiencia de usuario, reduciendo incertidumbre y ofreciendo un







sistema más amigable, capaz de que el jugador se concentre en el qué y no en el cómo. Por otro lado, es un juego no lineal, siempre con un montón de tareas (con un registro dentro del juego) que se pueden hacer en paralelo, lo que facilita la resolución de los *puzzles* al ritmo de cada jugador, sin lugar a los tiempos muertos. En ese sentido, la aventura está diseñada de forma impecable, ya que al ser no lineal es fundamental que el mapa del juego vaya abriéndose paulatinamente, de modo estructural, yendo de menos a más. Esa evolución progresiva del tamaño del mapa jugable está realmente muy bien estudiada, para que el jugador se vaya familiarizando con los escenarios poco a poco, de modo que le resulte abordable el proceso cognitivo de hacer suyo ese entorno nuevo al que se le ha dejado caer accidentalmente (y donde debe desplegar sus técnicas de deducción), sin percibirlo abrumador, sino cariñoso y amable.

Dificultad

De nuevo, creo que la dificultad del juego es un parámetro que también ha sido muy bien calibrado, añadiendo a través de diversas vías todo tipo de información relevante para así resolver los *puzzles*, a pesar, incluso, del hecho de que la naturaleza de algunos sea de carácter continuo (y no discreto), como cuando hay que hacer uso de los listines telefónicos o del índice del catálogo de la biblioteca. Asimismo, hay *puzzles* que exigen la lectura en profundidad de los textos que hallemos en el juego, fomentando un proceso reflexivo, no al azar, que ayuda a la ambientación e inmersión en la historia. También los hay que exigen del jugador una atenta mirada cuando observa imágenes o animaciones, con el objetivo de que interprete el significado oculto que encierran, y pueda resolver así el acertijo. *Puzzles* incluso temporales, que se deben realizar en el tiempo que dura una animación en concreto, pero con abundantes pistas contextuales como para que el jugador sepa qué hacer, cómo, y cuándo. También hay misiones secundarias, no necesariamente obligatorias para poder avanzar en el juego, pero que en tiempos de falta de ideas, vienen bien para seguir invirtiendo horas de entretenimiento. Todos los *puzzles* del juego son lógicos, excepto quizás el último, el que rompe con la cuarta pared, pero no deja de ser un elemento curioso como guinda final de un señor juego de los pies a la cabeza. Y por supuesto, el juego incluye todo un sistema de pistas automatizado por si os quedáis atascados.

Sonido

Efectos de sonido, voces, y música de ambiente son los esperados de una gran producción moderna, que si bien empezaría (y terminaría) como un desarrollo *indie* financiado por medio de Kickstarter, no fue óbice para que el producto final haya sido un producto redondo en lo que a sonido se refiere, mención aparte el doblaje de uno de los personajes protagonistas más cabr-*biip*, Ransome el Payaso.

Valoración general

No sería justo acabar este análisis sin aludir a varios de los homenajes que rinde **Thimbleweed Park**. Por un lado, sin duda el más inesperado y sorprendente es el guiño a las aventuras conversacionales, que también tienen cabida dentro del juego con su propio hilo argumental, como parte de la historia. Por otro lado, homenajes a las viejas máquinas recreativas *arcade*, a la película *Juegos de Guerra*, o a esas primeras aventuras gráficas, con un *downgrade* a baja resolución y escasa paleta de colores, en los que se aprecian el cariño y el mimo con el que se realizó este grandísimo **Thimbleweed Park**.

Conclusión

Nos encontramos ante un producto sensacional en todos los aspectos, un soplo de aire fresco en el terreno de las aventuras gráficas, recordándonos que el género no está muerto ni muchísimo menos, tan solo había que valorar el esfuerzo y el talento de quienes han sabido hacerlo bien anteriormente.

Lo mejor: el sabor a aventuras clásicas, con incontables referencias a consagrados hitos del género.

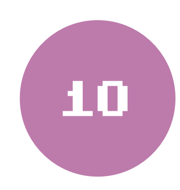
Lo peor: existen ciertos puntos de control en el juego que impiden temporalmente su no linealidad, provocando que algunas tareas independientes entre sí se deban realizar en un orden muy concreto, o sea, que quizá en algún momento solo se pueda resolver un *puzzle* de todos los que están abiertos sin que el jugador sea plenamente consciente de dicha jerarquía desde el punto de vista argumental. ■



Thimbleweed Park

Versión comentada: PC

Ambientación	10
Jugabilidad	10
Gráficos	10
Guion	9
Dificultad	6
Sonido	10





Por @Tranqui69

No ha sido fácil para mí, querido lector, analizar un juego como este **Colossal Cave** de Cygnus Entertainment.

El «*hype*» desmesurado por volver a tener en mis teclas una aventura basada en el clásico, unido al hecho de que yo mismo tenía en mente realizar un *remake* de **Adventure** (Crowther, 1976) en realidad virtual, crearon en mí una mezcla de amor/envidia hacia este proyecto.

Pero el tiempo y mi procrastinación me pusieron en mi sitio y, a medida que los meses pasaban, mi visión de una caverna colosal se diluía y la del matrimonio Williams iba tomando forma.

Y fue así como, en enero de 2023, se lanzó este **Colossal Cave** «reimaginado» por Roberta Williams.

El juego se lanzó para una gran variedad de plataformas y, como es costumbre

BUENO-BUENO-BUENO

Título	**Colossal Cave**
Género	Aventura 3D
Plataformas	PC, Meta Quest, Nintendo Switch, PS5, Xbox, Mac
Autor	Ken y Roberta Williams
Contacto	**@thecolossalcave**
Sistema	**Unity**
Lanzamiento	19 de enero de 2023
Idiomas	Inglés, español, francés, japonés, italiano, chino, árabe, turco, ruso, polaco...
Descarga	**Steam**
Precio	24,50 €

en estos convulsos tiempos en los que vivimos, no se libró de la polémica y fue recibido con furibundas críticas, desprecios y exabruptos propios de la comunidad aventurera más «tradicional».

Y no nos engañemos, la estrategia del matrimonio Williams era arriesgada, ya que convertir un clásico de los juegos de texto al nuevo mundo virtual era un cambio que muchos no podían o querían aceptar.

Por otro lado, pero no menos importante, su elevado precio de salida echaba para atrás a la mayoría de aventureros que lamentablemente pertenecemos a la orden mendicante.

Pero bueno, esto es un análisis y no un canal de TikTok en busca de donaciones, así que voy a centrarme en los puntos claves de este juego. ¡Al turrón!



ROBERTA JUGANDO EN REALIDAD VIRTUAL A **COLOSSAL CAVE** (FOTO CYGNUS ENTERTAINMENT)

Ambientación

Cuando se trata de una aventura conversacional, la ambientación está estrechamente ligada a los textos y, por extensión, al guion. En este caso, al tratarse de una videoaventura en primera persona, serán los gráficos los responsables de introducirnos en un oscuro mundo subterráneo y, como veremos más adelante, no lo hacen excesivamente bien.

El guión de **Colossal Cave** no es el más elaborado del mundo, seamos justos. Se trata de una búsqueda de tesoros en una inmensa (colosal) cueva, que implicará resolver algunos puzles y esquivar a las malvadas criaturas que pueblan las profundidades en las que debemos adentrarnos.

Para los que conozcáis **La Aventura Original** (Aventuras AD, 1989), este juego se centra, exclusivamente en la segunda parte del juego de Samudio.

Antes de que rasguéis las páginas de este inocente **CAAD**, sí, ya sé que la **Original** adaptó el **Colossal Cave** y bla, bla, bla...

Hacía este comentario para dar un poco de contexto al hecho de que, «a mí», la parte que más me gustaba de **La Aventura Original** siempre fue la primera porque me interesaba la historia exterior más que una simple búsqueda de tesoros, y encontraba en ese valle encantado algo más de lógica a los puzles y retos.

Evidentemente, la segunda parte tiene sus momentos y algunos de ellos han quedado grabados a fuego en el imaginario colectivo (*XYZZY*).

Una vez puestos en antecedentes de mis propios prejuicios, vamos a centrarnos exclusivamente en el desarrollo de este juego en concreto.

La «zona exterior», en la que están la cabaña y la entrada a la caverna, me resulta terriblemente floja. Está claro que la importancia de este juego yace bajo tierra, pero un poco más de detalle en la zona del riachuelo sería de agradecer.

Recordemos que esto es lo primero que ven los jugadores, y no está de más darles algo de amor para captar su atención.

En la «parte subterránea» la cosa cambia, te sientes realmente en una cueva, con texturas bien definidas y sonidos que ambientan suficientemente bien. El problema es su competencia. Al tratarse de una aventura en 3D / Realidad Virtual, el jugador tiene otros «estándares» en lo que a gráficos o ambientación se refiere.

Juegos ***viejunos*** como **Dear Esther** o **Myst**, que salieron al mercado hace bastantes años, ofrecen al jugador una sensación de «presencia» mucho más lograda que este **Colossal Cave**, y ahí está uno de los grandes problemas del juego.

Tiene una ambientación lograda si no eres un fanático de los juegos de texto, ni de los juegos en 3D o realidad virtual, y eso, amigos míos, limita mucho tratándose de ***targets*** tan minoritarios como las aventuras y la realidad virtual.









Jugabilidad

Bueno, aquí hay que decir algunas cosas. El manejo del juego, al menos en la versión de PC que es la que analicé, funcionaba bastante bien.

Los menús están muy bien diseñados, y el sistema de *point-and-click* es correcto. Quizás esto sea lo que más le eche para atrás a los jugadores más *viejuners*, el hecho de que ya no estamos ante una aventura de texto.

Sobre el sistema de apuntar y pulsar hay algo que quiero comentar, y es que hay momentos en los que aparecen brillos en la pantalla que parecen indicar que «ahí hay algo», pero no. Es una situación bastante frustrante estar apuntando con el ratón a diestro y siniestro para ver si algo se ilumina o no, mientras te muestran cosas iluminadas que no sirven para nada.

Otro punto a destacar es que yo, jugador experimentado en realidad virtual donde los haya, sufrí en mis intestinos la temida cinetosis.

También conocida como *Motion Sickness* (mareo cinético), un desequilibrio producido en el cerebro a la hora de percibir movimientos de forma repetitiva. La falta de cohesión entre lo que nuestros ojos ven y cómo esa información se transmite e interpreta en el resto de sentidos trae como consecuencia mareos, náuseas, vómitos, etc.

Antes de que todos enviéis coronas de flores a mi tumba, aclaro que no se trata de nada grave, aunque sí es molesto cuando llevas algún tiempo jugando.



■ *TRANQUI* TRAS MEDIA HORA JUGANDO.

Esta sensación apareció tanto en la versión de escritorio como en la de realidad virtual, y supongo que debe variar dependiendo de tu nivel de jugador.

Sea como sea, se ha mejorado con las sucesivas versiones y se ha implementado el desplazamiento no lineal. Aun así, a día de hoy, el movimiento de los gráficos sigue causándome esa molesta sensación en la boca del estómago.

Gráficos

No esperéis unos gráficos triple A en este **Colossal Cave**, porque, objetivamente no lo son. No negaré que está a años luz de otros intentos de rescatar la historia original (o casi), pero la verdad es que en algunos elementos hace aguas por todas partes.

El diseño de los personajes da la impresión de no estar totalmente terminado, con texturas bastante simples, elementos que parecen sacados de una

librería de objetos 3D y con una iluminación que no parece ser afectada por el entorno.

La cueva (no tanto el valle exterior), está muy bien diseñada y ciertamente te da la impresión de estar paseando por las entrañas de la tierra, pero hay poca variedad en los elementos e incluso un abuso de la «basura» puesta única y exclusivamente para evitar un suelo desangelado.

Aunque no todo son malas impresiones: Cuando aparece el esquivo pajarillo, cuando bajas por las escaleras hacia las profundidades o cuando ves una curiosa inscripción en un lado de la caverna, no puedes sino esbozar una leve sonrisa que te retrotrae a tu (mi) lejana juventud.

Por otro lado, los objetos, el mapa y los menús cumplen sobradamente su objetivo con un diseño más que aceptable.

Los gráficos no es que sean malos, es que nuestro nivel de exigencia, y sobre todo la competencia, *indies* incluidos, ha dejado el listón muy alto.

Guion

¿Qué podemos decir del guion de **Colossal Cave** que no se haya dicho ya? Pues que muy elaborado no es, pero es que no se necesita mucho más para una aventura de búsqueda de tesoros.

No existen demasiadas interacciones con los NPCs, y todo el desarrollo de la aventura se basa en encontrar los tesoros. Lejos queda el *lore* que se inventó Andrés Samudio en su libro *La Aventura Original – La Gran Caverna*, en el que trataba de darle (con mayor o menor acierto) algo de contexto a esta búsqueda subterránea.

Resumo: Busca los tesoros y sal por patas.

Dificultad

La dificultad de este juego radica, a mi entender, en dos pilares básicos. El primero sería el que afecta físicamente (visceralmente para ser más exactos) al jugador, con unos movimientos de cámara que pueden causar mareos o malestar. Eso para mí ya es un plus de peligrosidad.

Por otro lado está el hecho de que al jugador novato le puedan resultar arbitrarios o incluso incomprensibles algunos de los puzles. ¡Vale! Reconozco que al jugador experimentado también le parecen un poco absurdos algunos de ellos, pero ya me entendéis.

En una aventura de texto, es más fácil encontrar pistas que puedan llevarte a una solución

dedicando algo de tiempo a la lectura y comprensión del texto mostrado que un *point-and-click*.

Nos pasaremos mucho tiempo moviendo el cursor de un lado a otro tratando de examinar cada uno de los objetos inútiles que pueblan el suelo de la cueva, y eso puede desesperar a unos jugadores acostumbrados a la «evidencia» de los juegos actuales.

Como he dicho antes, hay cosas que brillan que no son nada. ¡Malditas luciérnagas!

Otro de los puntos a tratar es el tema de los enemigos. Los enanos (Maluva, ¿dónde estás?) y el pirata aparecen de forma aleatoria causando una muerte arbitraria al jugador.

Nada puedes hacer contra los lanzamientos de cuchillos ni contra el pirata cleptómano. Solo puedes observar cómo aparecen , hacen su *performance*, y rezar para que, esta vez, no te impacte su cuchillo.

En mi opinión, otro de los puntos flojos del juego, es que, aunque es fiel al juego original, en un formato 3D, con interacción, movimiento, etc. nos deja con una sensación de impotencia difícil de justificar en este tipo de juegos.

Sonido

El apartado sonoro está muy cuidado. Aunque es cierto que en algunas ocasiones se echa en falta una pieza musical o un efecto sonoro un poco más elaborado, en general está bien compensado.

La magnífica voz de Jason Cryer en el papel de narrador, unida a la de Daniel Perry y a la mismísima Roberta Williams, ayudan a sumergirse en la historia.

Aunque es algo a lo que ya estamos acostumbrados, las voces solo están disponibles en inglés, pero tenemos subtítulos en castellano y trece idiomas más. Todo un detalle que no se libra de un último «pero» por parte de este que escribe.

La posición de los subtítulos es incómoda, más aún teniendo en cuenta que ocupan toda la pantalla y, en



según qué monitores, puede acabar en un esguince cervical de grado dos.

En mi opinión se trata de una oportunidad perdida de haber puesto los subtítulos en una posición y con un formato similar a los textos de una aventura conversacional. Así al menos, nos recordaría de dónde venimos y en qué nos hemos quedado.

Conclusión

Colossal Cave no es un mal juego, pero no ha sabido jugar las bazas de la nostalgia como sí lo ha hecho con acierto Ron Gilbert en su **Return to Monkey Island**. Fíjense que este último también arriesgó, y mucho, con el radical cambio del aspecto gráfico de su juego.

La cuestión es que Gilbert supo mantener las partes esenciales del juego, lo que recordábamos con nostalgia los que ahora peinamos canas, y le añadió un aspecto gráfico fresco y moderno que, visualmente, atraería a las nuevas generaciones.

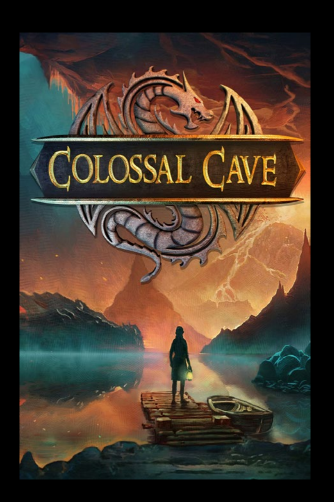
Esto es lo que le ha faltado a **Colossal Cave**, ha tratado de montar dos caballos a la vez y eso no suele terminar bien.

Hacer un juego en 3D/VR multiplataforma es un trabajo titánico y, si el presupuesto anda escaso, suele terminar con que todas las versiones son sospechosamente parecidas a la que menos capacidad tiene.

Si a ello le añadimos que las comunidades aventurera y virtual suelen tener unos estándares de calidad muy definidos y que difieren diametralmente, tenemos un público objetivo que no nos va a pasar ni una.

Pero antes de terminal quiero dejar clara una cosa, este **Colossal Cave** ha recibido actualizaciones desde su lanzamiento, algunas de ellas espectaculares como la incorporación de la realidad virtual a la versión de PC. Y ha aparecido en casi todas las plataformas.

No es la resurrección del género que muchos (yo el primero) esperábamos, pero quizás sea el principio de una gran amistad. ■

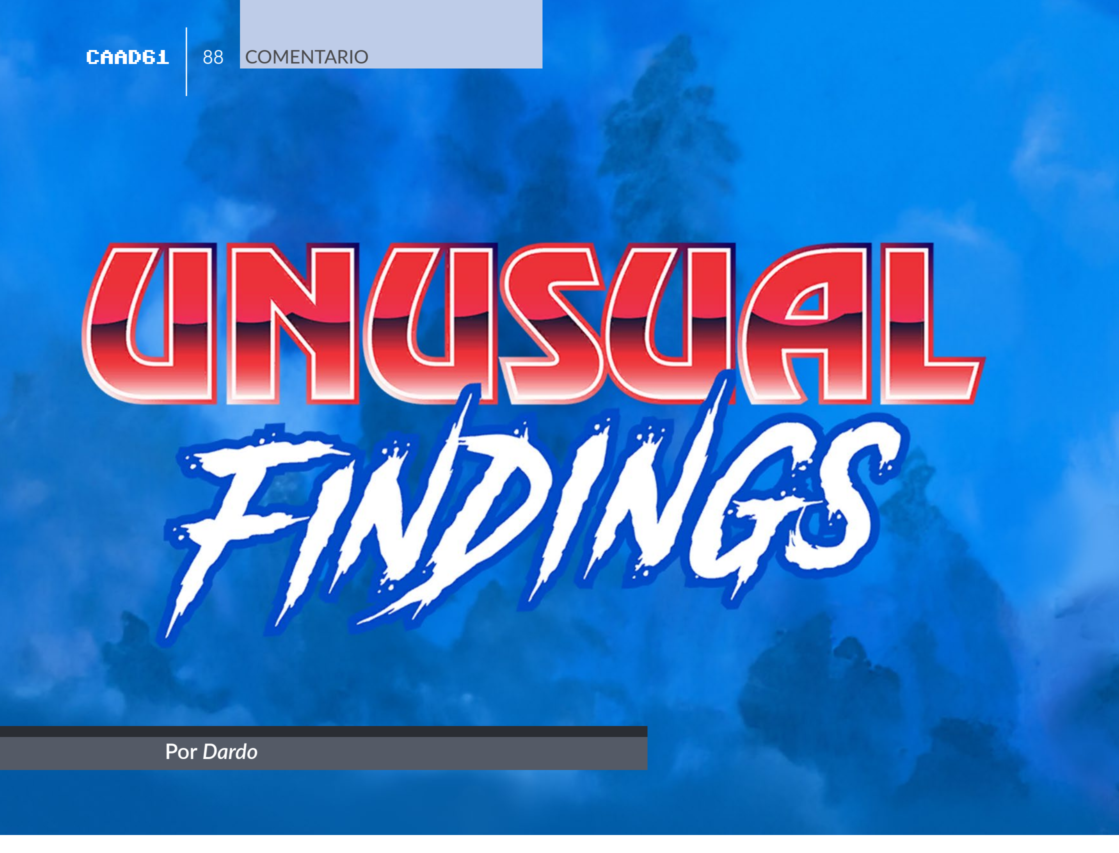


COLOSSAL CAVE

Versión comentada: PC

AMBIENTACIÓN	6
JUGABILIDAD	6
GRÁFICOS	6
GUIÓN	5
DIFICULTAD	7
SONIDO	7





Por *Dardo*

Introducción

Epic Llama, una compañía fundada en 2008 en Córdoba, Argentina, y compuesta principalmente por dos miembros, Hernán López y Fabián Peruggia, nos presenta esta genial aventura. Hernán es miembro fundador y lleva desarrollados más de 50 juegos hasta ahora. Fabián entró para el juego **Champions of Chaos 2**, de 2015 y luego trabajó en **Darkestville Castle**, de 2017, ambos para Windows. Entre los dos programan, hacen los gráficos, guiones, animaciones e incluso efectos especiales de sonido, aunque cuentan con algún que otro colaborador.

El editor debería ser Buka Entertainment

Título	**Unusual Findings**
Género	Aventura gráfica
Plataformas	Windows, Mac, PlayStation, Switch, Xbox
Autor	Epic Llama Games
Contacto	**@EpicLlamaGames**
Sistema	**Unity**
Lanzamiento	12 de octubre de 2022
Idiomas	Voces en inglés y ruso. Textos en alemán, chino, español, francés, inglés, italiano, polaco, portugués y ruso.
Descarga	**s.team/a/1605320**
Precio	19,99€

(buka.com) pero parece ser que a partir de agosto del año pasado cambió de nombre, pasando a ser ESDigital Games (esdigital.games). No hay nada en especial en eso salvo que en Steam siempre aparecen los juegos con el nombre moderno, así que mejor mencionarlo.

Y ya que hemos mencionado a Steam, decir que podemos conseguir el juego al módico precio de 13,99 euros ya que en el momento de redactar estas líneas tenemos un 30% de descuento. Además, podemos encontrar una demo para probarlo gratuitamente, varios juegos del grupo e incluso la banda sonora.

Hemos jugado la versión Windows, pero hay versiones para muchas más plataformas: PC, PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 5, Xbox Series y Nintendo Switch. También tenemos demos para probar en todas ellas, por ejemplo:



Xbox	link.caad.club/k6mdb
Switch	link.caad.club/8vcp7
PlayStation	link.caad.club/4ig6d

El idioma original es el inglés (hasta los argentinos pasan del castellano), pero esta vez se han trabajado mucho los subtítulos y los tenemos en bastantes idiomas: castellano, alemán, francés, italiano, ruso, chino, polaco y portugués, que sepamos.

Además, las voces del juego las tenemos tanto en inglés como en ruso.

Y refiriéndonos ya al juego en sí, es una aventura *point & click*, muy larga, pero que muy muy larga, con un guion excelente, gráficos que recuerdan a las viejas glorias de los años 80 y 90 y una música en plan *electrowave* muy cuidada. Parece que haya surgido una nueva moda de elogiar a los clásicos y, si la mayoría de las aventuras son como esta, bienvenida sea, porque las disfrutamos de verdad.

En «Hallazgos inusuales» hay mucho humor en las conversaciones, en las situaciones de los protagonistas, y de eso que no falte. Pero creo que además de querer hacer un homenaje a los viejos clásicos del género y recordar aquella época en que todos éramos jóvenes y disfrutábamos de las aventuras, ya que era algo nuevo y excitante, esta vez también han querido destacar lo que a nosotros nos ha parecido como un elogio a la amistad y a la vida. A hacerse mayor y recordar lo que hemos vivido y lo que hemos pasado.

En cuanto a las versiones de la aventura, decir que hemos jugado a la 1.0.24. No hemos encontrado actualizaciones ni parches de errores, cosa que alegra mucho al saber que funciona y que tu dinero no se ha gastado en vano. Pero también sabemos que se va actualizando cada poco tiempo y que ahora ya está corriendo la versión 1.0.29.

Finalmente decir, por si no quieres seguir leyendo, que estamos ante la mejor retro-aventura de los últimos años. Ni el nuevo **Monkey** ni ninguna otra le puede dar caña. Y, por cierto... ¿el «retro» está de moda? Es que llevamos una serie de aventuras que a nosotros nos lo parece... Total, es divertida, llena de humor en sus diálogos, con un *pixel art* perfecto, colorido, detallado, una música alucinante... ¿Y los recuerdos? Las menciones a las películas, a los juegos, los pósteres de los 80/90. Todo da la talla y además tenemos juego para muchísimas horas. ¿Qué más podemos pedir?



Ambientación

Tenemos un *Arcade*, un Video Club, juegos como el **Street Fighter** o pósteres de películas como *Star Wars* (aunque no con esos nombres), por tanto nos tenemos que mover entre los años 80 y 90 del siglo pasado, y se nota por la ambientación de las calles, las plazas y hasta de los «malos», sin hablar ya de la pixelación de los gráficos. Además, estamos en la época de la Navidad.

Nuestro protagonista se llama Vincent (Vinny) Falco y es un joven de unos 14 años. Junto a él encontramos a Nick, que sería el «cachas», y a Tony, el «cerebrito». Es un terceto que siempre va junto, en lo bueno y en lo malo. Un día, para hacer una de sus trastadas y ver canales codificados, encuentran un alien robot paseando tranquilamente. Y poco después el alien mata a un policía, por lo que desde ahora la misión de su vida será destrozar al alien.

Pero la cosa no es tan sencilla, y resultará que tenemos infiltrados de otra raza alien, completamente de aspecto humano, que nos quiere invadir. Entonces, como «el enemigo de nuestro enemigo es nuestro amigo», nos aliamos con el alien robot y cambiamos de objetivo para deshacer la invasión de los aliens humanoides.

Es una aventura muy larga y por esto tiene algunos cambios de guion o más bien «historias separadas» que podríamos dividir en tres, aunque luego todo confluye en un mismo final. En el inicio conocemos a los protagonistas, descubrimos a un alien robot y nos dedicamos a preparar una trampa para atraparlo. En una segunda parte descubrimos otra raza alien y nos infiltramos en su complejo secreto para investigar. Y acabamos en una tercera parte en la que por un lado debemos curar a nuestro «aliado», el alien robot, y por otro lado debemos detener la invasión real extraterrestre.

Gráficos

Todo en general es una pasada y la elección del motor **Unity** un gran acierto. Los fondos son grandes y muy detallados con muchos objetos a explorar. También están llenos de pequeñas animaciones que los dotan de una especie de «vida» y visualmente animan a jugar.

Los *sprites* de los personajes, grandes también, son muy expresivos y están muy bien animados.

Es uno de esos homenajes a las aventuras clásicas, como las de LucasArts, que desarrolla el estilo *pixel art* y el desplazamiento lateral.

Jugabilidad

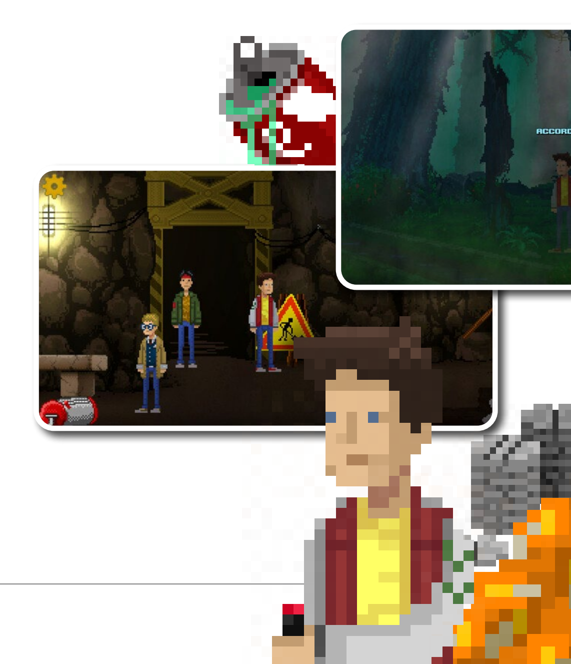
Es una aventura con una interfaz muy sencilla de usar, no da ningún tipo de problemas en plan *bug* raro, tiene un gran sentido del humor y es muy larga. Lo tiene todo para pasarlo bien durante mucho tiempo.

Tiene partes diferentes que ayudan a dividir el juego en varios episodios. Los principales son las ciudades, de las que tenemos dos grandes mapeados, pero los otros episodios son igual de extensos. Eso significa que daremos vueltas por las localizaciones sin parar, y hay un montón. Acabaremos algo agotados de tantas «idas y venidas», pero con alegría, porque siempre estará el humor allí para ayudarnos a disfrutar. Como curiosidad, en uno de los mapas de la ciudad hay dos tiendas cerradas y solo pasaremos por delante de ellas sin poder entrar. Hemos estado visitándolas muchas veces y nunca están abiertas.

Hay una gran influencia del cine, cómics y máquinas recreativas de la época. Es un placer y tiene mucho de nostalgia ver a cada momento un póster, un videojuego o lo que sea de la época de los 80.

El manejo de la aventura es muy sencillo y cuenta con lo mínimo indispensable para no liarnos. En la pantalla de juego tenemos tres iconos colocados estratégicamente en las esquinas. El superior de la derecha, que es una nave alienígena, nos mostrará los «puntos calientes», es decir, que contamos con una ayuda extra que debemos aprovechar y pulsarlo en cada nueva pantalla.





Con el superior de la izquierda, una rueda dentada, entramos en las opciones donde elegimos modo de video, idiomas, salir, etc.



Y con el inferior izquierdo, una mochila, entramos en el inventario, donde tendremos todo lo que vayamos consiguiendo y además lo podremos examinar con la «lupa».



En cuanto al puntero, que aparece con el botón izquierdo del ratón, tiene tres iconos: la lupa para «mirar», el bocadillo para «hablar» y la mano para «coger», aunque este último también sirve para todas las demás acciones.

El juego es a pantalla completa y los textos aparecen centrados en el medio, salvo en las conversaciones, donde la lista de frases queda en la parte inferior izquierda de la pantalla. Normalmente usamos todas las frases y de arriba a abajo, pero siempre hay alguna que lleva a otra acción. Por tanto, mejor «salvar» antes por si perdemos alguna frase, o regresar más tarde para seguir la conversación.

Y en cuanto a los *saves* no hay ningún problema. Tenemos seis casillas para diferentes partidas y mientras jugamos podremos salvar siempre que queramos, aunque «machacando» sobre la partida

anterior. Se recomienda guardarla antes en algún directorio aparte por si queremos retroceder.





Como curiosidad también ponemos los requisitos mínimos que necesita el juego:

- SO: Windows 7 / 8 / 8.1 / 10.
- Memoria de 2 GB de RAM.
- Gráficos: ATI Radeon HD 4850, NVIDIA GeForce GT 120, Intel HD 3000 con 512 MB VRAM.
- CPU: 2.5 GHz (Single Core) o 2 GHz (Dual Core).
- DirectX: Versión 9.0.
- 1 GB de espacio disponible.

Para un jugador normal tenemos un título que nos puede dar entre 10 y 12 horas de diversión.

Dificultad

En principio juegas la aventura como cualquier otra, vas cogiendo objetos, hablando con la gente y averiguando cosas hasta que al final te quedas parado y no entiendes cómo se puede seguir. Esto nos ha pasado varias veces y es algo frustrante, pero luego te das cuenta de que, aunque el final es siempre el mismo, no lo es cómo llegar a él. De entrada podemos coger todos los objetos que encontremos y hablar con todos los personajes, pero luego nos damos cuenta de que si coges/usas un objeto determinado te llevará por un camino diferente que si coges otro objeto.

Por tanto, aquí nos han complicado mucho a los que nos gusta escribir una guía, porque nunca pasará exactamente lo que escribamos, siempre habrá un giro diferente que durante un tiempo nos llevará por otro lado hasta que volvamos a conectar con el camino principal.

Os ponemos un ejemplo que nos destrozó una semana entera el cerebro. Necesitamos una lata de refresco, pero esta se puede conseguir de varias maneras. Que sepamos, se la robamos a una chica de propaganda en la plaza, nos la da el Director Smith o la encontramos cerca del río con un vagabundo. Las tres opciones son correctas, pero luego cambia todo hasta el siguiente encuentro argumental ya que dependiendo de dónde la saquemos seguiremos de forma diferente.

Como decimos, no todo es tan fácil en esta aventura y tiene varios momentos muy complicados, pero los puzles son evidentes, fáciles, y estudiados perfectamente.



Sonido

Tenemos unas voces muy bien logradas y combinadas con los textos, tanto en inglés como en ruso. Se adaptan perfectamente a la imagen que vemos de los protagonistas.

Los efectos especiales, que hay y muchos, también son muy adecuados y saltan en el momento preciso. Hay de todo tipo y en cantidad, como puertas, disparos, explosiones, etc. En cuanto a la música de fondo se ha elegido algo más moderno, tipo *electrowave / synthwave / retrowave* (ya no estamos a la moda), que no desentona y acompaña en todo momento por su excelente calidad.

Todas las canciones han sido licenciadas y están escritas por Tomás Ferrero (soundcloud.com/tomasferrerohola) vocalista y bajista de la banda argentina *Rayos Láser*, un grupo bastante conocido ya que ha sido nominado a varios premios importantes como los *MTV Europe Awards* o los *Latin Grammy Awards*.

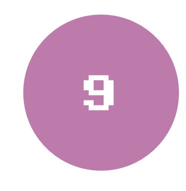
Si os interesa descargar la banda sonora original de la aventura la podéis encontrar en YUPlay al precio de 4,95 euros. (www.yuplay.com/product/unusual-findings-original-soundtrack). Como dicen en la propaganda «todas las canciones están disponibles con sus carátulas, créditos y etiquetas». ■



Unusual Findings

Versión comentada: PC

Ambientación	10
Jugabilidad	9
Gráficos	9
Guion	10
Dificultad	8
Sonido	10



PENTIMENT

Por Javier San José

Cuando pensamos en relatos interactivos, al menos los que ya llevamos unas cuantas decenas de años disfrutando de este tipo de obras, nos suelen venir a la mente juegos en los que la componente textual está por delante de la componente gráfica.

Aventuras de texto, novelas interactivas, libro-juegos, son diferentes formas de llevar al lector los relatos interactivos. En la mayoría de los casos obras *amateur*, creadas por aficionados y que no suelen tener un carácter comercial. Obras en las que el texto es lo principal, y los gráficos o elementos multimedia se dejan en segundo plano, siendo inexistentes en muchas de las obras de este tipo.

Pero, por suerte para nosotros, los aficionados a este tipos de obras, cada vez hay una producción mayor. Incluso estudios de cierto renombre han hecho su incursión con obras que podrías calificar «triple-A», en el sentido de que son obras con unos valores de pro-



Título	**Pentiment**
Género	Relato interactivo
Plataformas	PC, Xbox
Autor	Obsidian Entertainment
Contacto	**@obsidian**
Sistema	**Unity**
Lanzamiento	15 de noviembre de 2022
Idiomas	Inglés, español, francés, japonés, italiano, chino, árabe, ruso, polaco...
Descarga	**Steam**
Precio	19,99 €



EL ÁSPECTO GRÁFICO DEL JUEGO ES IMPRESIONANTE

ducción dignos de cualquier juego moderno.

Obsidian Entertainment, estudio mítico que está detrás de juegos como **Knights of the Old Republic 2**, **Neverwinter Nights 2**, **Fallout New Vegas** o **Pillars of Eternity**, siempre ha destacado por sus grandes cualidades narrativas.

Todos los juegos de Obsidian han sido pequeñas obras maestras contando historias. Y, el que hoy nos ocupa, **Pentiment**, no es menos.

Pentiment nos traslada a la Baviera del siglo XVI, en la piel de Andreas Maler, un artista en ciernes, que llega al pueblo de Tassing para trabajar en la ilustración de manuscritos para la abadía cercana.

Estamos en una época en la que la imprenta empieza a reemplazar el laborioso trabajo que realizan los monjes para copiar a mano los diferentes textos.

Pronto se van desarrollando una serie de eventos que desembocan en el asesinato de un noble, el barón Rothvogel, y que colocan a nuestro protagonista en el centro de una oscura conspiración enraizada en el pasado del pueblo y alguno de sus habitantes.

Las pruebas parecen inculpar al hermano Pietro, uno de los monjes de la abadía. Andreas tendrá que buscar evidencias de quién fue el verdadero asesino.

Por tanto, el juego nos pone en un papel donde deberemos investigar, obteniendo pruebas materiales, interrogando a los distintos personajes que iremos encontrando y, en general, desentrañando el misterio que hay tras el asesinato.

Todo esto desembocará en el final del acto 1, porque el juego no terminará aquí: **Pentiment** consta de tres actos. El primero, como hemos comentado, transcurre en 1518 cuando Andreas acude a Tassing para desarrollar su trabajo de ilustrador en la abadía.

El segundo acto se desarrolla siete años después, en 1525. Andreas es ya un reputado pintor e ilustrador que ha hecho fama en toda Europa. Siendo reclamado por las distintas cortes desde Aragón a Inglaterra, o la lejana Polonia. En este acto nos acompaña nuestro aprendiz, Caspar.

A su llegada a Tassing, ocurre otro asesinato de un popular ciudadano, Otto, el cual es conocido por expresarse en contra de los monjes de la abadía. Rápidamente los ciudadanos de Tassing, o al menos la facción de ellos más cercana a las ideas de Otto, creen que el abad, el padre Gernot, debe ser el asesino. Andreas tiene que, de nuevo, usar sus dotes de investigador para esclarecer el caso y evitar que el pueblo cometa un acto de linchamiento contra los monjes.

El tercer acto ocurre 18 años después de los acontecimientos del segundo. En este acto encarnaremos al personaje de Magdalene Druckeryn, hija de Claus, que debe completar el mural que empezó su padre para el nuevo edificio que está siendo construido en Tassing. Su padre ha quedado incapacitado debido a su enfermedad y será Magdalene la encargada de ir reuniendo información para que el mural sea la obra magna que se esperaba de su padre.

El texto en **Pentiment** es el elemento principal. Todo el juego se nos presenta como si fuese un antiguo manuscrito creado por los monjes de una abadía e ilustrado por ellos mismos, o por las virtuosas manos de Andreas.

El juego se basa en una mecánica de toma de decisiones, las cuales irán avanzando la historia en cada acto hasta su desenlace.

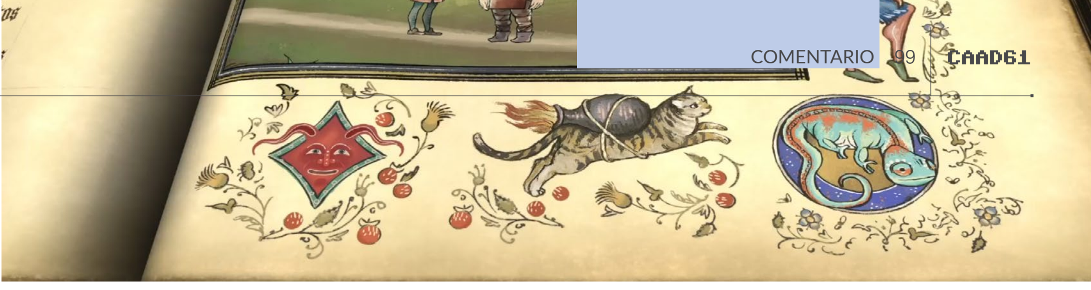
Mucha de la información que obtengamos será hablando con los diferentes personajes que nos encontraremos, y aquí es donde el diseño del juego luce con luz propia. En otros juegos, los diálogos nos hacen enfrentarnos a interminables y «aburridas» barreras de texto. En **Pentiment** los diálogos son mucho más ágiles y disfrutables.

De hecho, nos harán enfrentarnos a tragedias personales, a dilemas morales, a oscuros secretos y, en definitiva, nos llevarán a conocer a todos y cada uno de los habitantes de Tassing y sus alrededores.

Hay pequeños puzles y minijuegos que resolver, y que proporcionan un toque de frescura a las mecánicas básicas del juego. No esperéis ni muchos ni muy complejos, pero ahí están.

Además, el juego nos permitirá definir ciertos rasgos de Andreas, que podremos usar a modo de habilidades a lo largo de la





historia. Podemos decidir, por ejemplo, qué artes, ciencias o idiomas conoce nuestro protagonista. Estas decisiones nos abrirán opciones de diálogo, o decisiones, diferentes según sean las habilidades que hayamos seleccionado.

La tipografía también juega un papel relevante en el relato. Según sea la misma podemos saber el estatus social de la persona con la que estamos hablando, o si nos habla en otros idiomas. Por ejemplo, las palabras de los campesinos aparecen con una grafía temblorosa, en cambio las de los nobles y gente culta con una grafía más grandiosa. Si nos hablan en alemán, u otros idiomas, se usará otra grafía acorde.

Por supuesto, todo el fluir de texto e imágenes aparece ante nuestros ojos con la majestuosidad de que las tarjetas gráficas modernas son capaces. Aunque no necesitemos un equipo potente para mover este juego, sí que aprovecha todo el efectismo que le dan los *zooms*, animación en los cambios de página, y animaciones 2D en ciertas ilustraciones.

Otro aspecto destacable de **Pentiment** es su ambientación. Los juegos de Obsidian siempre han destacado por su gran desarrollo de personajes. Cada personaje del juego tiene su propia personalidad, trasfondo, objetivos e historia. Y son realmente creíbles. No se trata de los personajes planos y predecibles de otros juegos. Aquí todos ellos tienen algo interesante que decir, o hacer. Nuestras acciones podrán modificar su percepción de ellos hacia nosotros y dar variedad a las infinitas ramificaciones que nos presenta el juego.

Porque, no nos engañemos, **Pentiment**, en definitiva, es un relato interactivo de selección de caminos. Pero son tantos y tan variados estos que, si el juego nos ha gustado, lo rejugaremos para ver qué pasaría si hubiéramos tomado otras decisiones.

La banda sonora ha estado a cargo del grupo musical *Alkemie* (https://www.alkemie.org/), especializado en música medieval. Una elección que complementa la, ya de por sí, excelente ambientación del juego.

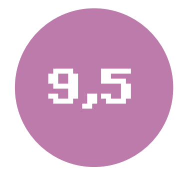
La valoración final, o resumen, es que **Pentiment** es un relato interactivo que destaca en su género. Posiblemente el mejor relato interactivo que he jugado hasta ahora. Es una obra redonda, dentro de su género, en todos los sentidos. Yo lo clasificaría como un relato interactivo triple-A, que llega a donde obras más *amateur* no pueden llegar por falta de medios.

A continuación, las odiosas puntuaciones: ■

PENTIMENT

Versión comentada: PC

AMBIENTACIÓN	10
JUGABILIDAD	9
GRÁFICOS	9
GUIÓN	10
DIFICULTAD	10
SONIDO	9



EL VELO OSCURO



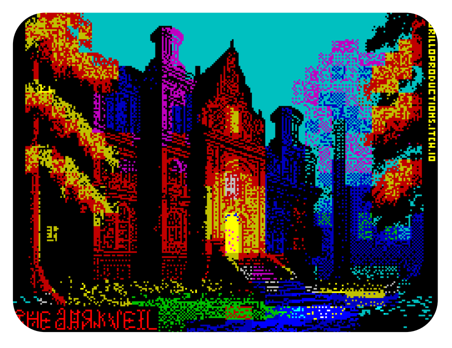


El velo oscuro nos trae una historia de intriga y de terror con unas muy buenas descripciones, divertida y siendo un primer acercamiento al motor de aventuras interactivas **MuCho+**.

El juego consta de cinco finales alternativos, siendo solo uno de ellos bueno (sobrevives) acabando los otros cuatro con la muerte del protagonista. De hecho, Furillo nos invita a encontrar y ver todos los finales del juego, porque cada uno de ellos tiene una pantalla final con vistosos gráficos.

Tiene doble mérito: por un lado, el haber realizado un primer juego con este motor con un resultado más que aceptable, y por otro, conseguir que se puedan desarrollar juegos en nuestro idioma de manera sencilla, reconociendo los caracteres típicos del español, como la ñ.

Además, nos devuelven a un género que a mí personalmente me encanta y me trae muy buenos recuerdos de mi infancia. Un género que está volviendo con fuerza en el ámbito de los libro-juegos y que nos lo tras-



Título	El velo oscuro (The dark veil)
Sistema:	ZX Spectrum 48K
Autor:	Furillo Productions
Sistema de autoría:	MuCho+
Lanzamiento:	2023 (8 de julio)
Idioma:	Textos en español e inglés (dos versiones)
Precio:	Donación voluntaria
Web:	**https://furilloproductions.itch.io/the-dark-veil-el-velo-oscuro**
Contacto:	**@FurilloProduct1** (Twitter)

-> Adéntrate en la oscuridad.



ladan para poder disfrutar de este tipo de historias en nuestro ZX Spectrum: el género de los juegos del tipo «Elige tu propia aventura». No contentos sólo con eso, nos dan la posibilidad de jugar a través del navegador, incluso desde dispositivos de pantalla táctil, incluyendo efectos visuales y sonidos que hacen de la experiencia una delicia y algo mucho más inmersivo.

Bajo mi punto de vista, los amigos de Furillo Productions lo han vuelto hacer, traen para nuestro disfrute una obra notable a pesar de las limitaciones de las 48k y de ser el primer juego realizado con este motor, un juego con una buena historia y buenas imágenes para acompañarla. Indudablemente se trata de un juego notable y el principio de más juegos realizados con la especialización de este motor. ■

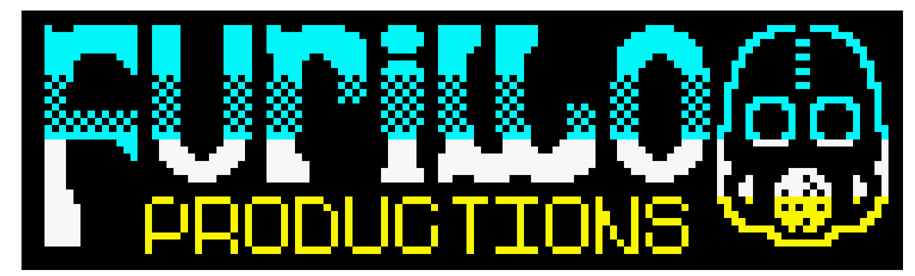
EL VELO OSCURO

ZX Spectrum 48K

AMBIENTACIÓN	8
JUGABILIDAD	7
GRÁFICOS	8
GUIÓN	8
DIFICULTAD	7
SONIDO(*)	8

(*) El sonido puntúa sobre la versión que se juega en el navegador web. En la versión del juego de ZX Spectrum puro (descargando el archivo TAP) no aplica porque el motor **MuCho** no ofrece reproductor de música incorporado.





¿Qué mistérios aguardan?



Por EJVG @eduvillagal

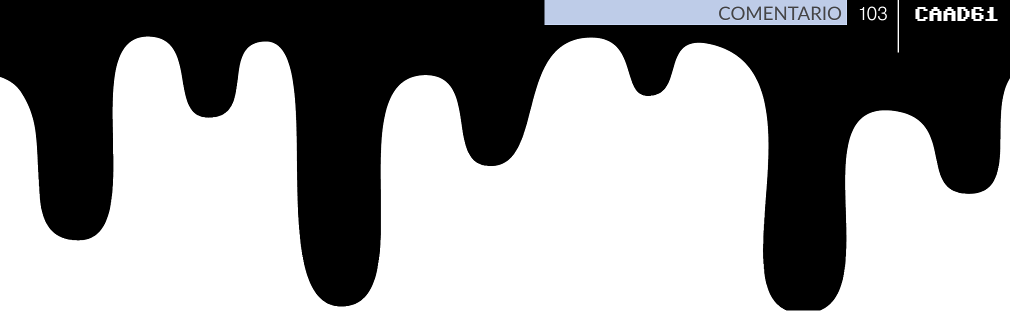


La premisa de la que parte el juego es el descubrimiento en un foro de internet de la localización de una antigua mansión misteriosa en la que, cuando entramos en ella para investigar, quedaremos atrapados. En realidad no es una idea demasiado original, aunque tampoco importa demasiado, esa justificación es tan válida como cualquier otra para situarnos en el interior de una casa encantada de la que deberemos escapar, algo que funciona tan bien en aventuras de texto y similares.

Lo primero que tengo que decir es que no soy muy fan de las aventuras por opciones; aunque es un género muy cercano a las aventuras de texto, tienen unos matices que en mi opinión las acercan más a los libros «Elige tu propia aventura» que a los videojuegos. Sin embargo, **El velo oscuro** es un juego que merece la pena probar, la narración es ágil y detallada, y nos introduce bien en la historia, impregnándonos del opresivo ambiente de esa diabólica mansión.

Es un juego sencillo pero bien construido. Como siempre, *IADVD* no se conforma con lo establecido y siempre quiere darle una vuelta de tuerca a todo, imprimiendo su propio sello personal con juegos que se suelen salir de los conceptos tradicionales. En este caso, aunque es una aventura por opciones hecha con el *engine* **MuCho 3.0** de Jari Komppa, tiene sus propias modificaciones que lo hacen particular y único.

Puede ser que lo más importante en una aventura por opciones sean los textos. Es un tipo de juego en el que sabes que vas a tener que leer y mucho, y a diferencia de las aventuras de texto en las que cada palabra puede ser una clave, en las aventuras interactivas, el autor puede desarrollar más libremente la narrativa sin temor a



crear falsas pistas, y en este caso Furillo lo hace muy bien, consiguiendo crear la atmósfera claustrofóbica que el juego necesita para sentirnos en el interior de la casa habitada por horrores *lovecraftianos*.

Los gráficos, aunque no son muy abundantes, tampoco son muy necesarios en un juego que básicamente se apoya en la narrativa. Eso sí, son muy buenos y realmente bonitos, como no podía ser de otra forma viniendo de un artista como *Molomazo*, capaz de crear auténticas obras de arte en sus juegos, algo que ya demostró en anteriores juegos como **Federation: Underwater**. Además, el texto se presenta en un formato de muy agradable lectura, con una letra pequeña pero muy legible, apareciendo con gran fluidez en pantalla.

Respecto a la jugabilidad he de decir que me parece un concepto un poco complejo de definir en una aventura interactiva, pero se puede decir que es bastante jugable.
Es un juego con varios finales, la mayoría desastrosos, pero si sigues un comportamiento lógico, es decir, haciendo todo lo contrario a lo que haría el protagonista de una película de terror, podrás salir de la mansión de una pieza.

El sonido, como suele pasar en aventuras interactivas y de texto para Spectrum, suele ser inexistente o anecdótico. Sin embargo, **El velo oscuro** puede ser jugado a través del navegador, y allí se incluyen efectos de sonido como la lluvia, con animación incluida, y música, que dan un aire misterioso al juego, algo que de otra forma, con un Spectrum, sería imposible.

El velo oscuro es pues, una aventura interactiva atmosférica y muy jugable, que disfrutarán especialmente aquellos amantes del horror sobrenatural de Lovecraft o Poe. ■

EL VELO OSCURO

ZX Spectrum 48K

AMBIENTACIÓN	9
JUGABILIDAD	9
GRÁFICOS	8
GUIÓN	6
DIFICULTAD	6
SONIDO	–



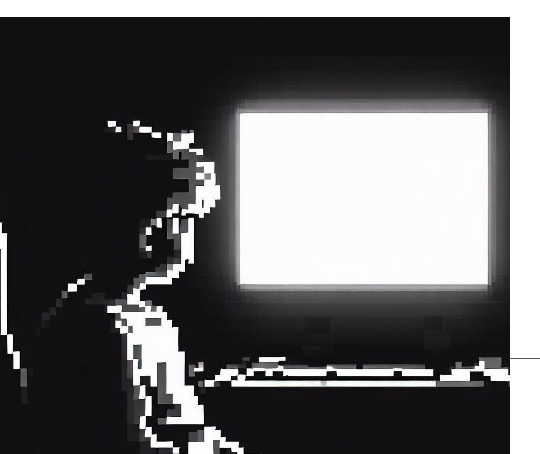
Tu destino está sellado...

EL VELO OSCURO
MANUAL DE SUPERVIVENCIA

FURILLO PRODUCTIONS PRESENTA

Por Darkside29 @darkside29retro

En un oscuro rincón de un foro anónimo en internet, encuentras una emocionante historia acerca de una mansión abandonada que se alza en el bosque cercano a tu ciudad. Fascinado por la posibilidad de vivir una aventura, decides adentrarte en ella durante la noche, con la intención de luego compartir tus hazañas en el foro.



Quién te iba a decir a ti, que estas acostumbrado a hacer estas rutas por las recónditas montañas de tu ciudad, que hoy te sorprendería tan terrible aguacero.

Sueles tomar todas las precauciones posibles ya que sabes que hay determinadas rutas en las que puede ser fácil perderse. El pronóstico del tiempo no auguraba unas tormentas tan tupidas. Por un momento no podías ver el camino y te has desorientado. Vamos, que a pesar de conocer la zona te has perdido. Menos mal que finalmente has encontrado la mansión y piensas que aquí podrás estar a salvo hasta que pasen la noche y la tormenta.

Pero en cuanto pones un pie dentro, una extraña sensación te invade y tus sentidos empiezan a fallar hasta que te desmayas. Cuando despiertas, te encuentras atrapado en la mansión, incapaz de poder salir por ninguna puerta o ventana debido a una fuerza misteriosa que no te permite escapar.

Te das cuenta de que quizás no es el sitio tan seguro que habías imaginado. De hecho, sientes la presencia de algo peligroso y antiguo, algo que te pone la piel de gallina. «Un poco tarde para darme cuenta de esto», piensas. Ahora tu objetivo es salir de esa mansión cuanto antes.

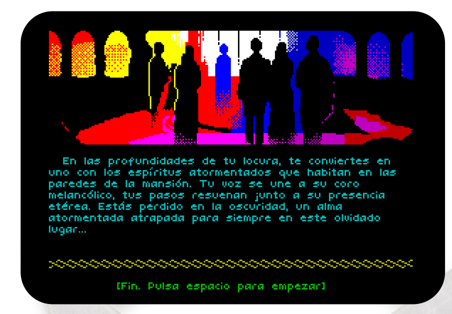


Intentas calmarte, has estado en situaciones de riesgo antes, así que sabes que es importante serenarse y tener sangre fría. Miras alrededor, y ves que te encuentras en el salón principal de la mansión, observas las telarañas colgando de los candelabros y la luz tenue que ilumina la estancia, que entra por los ventanales sucios y rotos.

Un escalofrío recorre tu espalda y entiendes que no eres el primero que ha entrado en esa mansión antes. Ahora la cuestión es si serás el primero en salir con vida de ahí. Te fijas en un rincón, algo reluce golpeado por la poca luz que entra en el salón. Es una pequeña llave, tu instinto te dice que la cojas y la guardes, puede serte útil más adelante.



Tu determinación y la sensación en aumento de sentirte observado por algo que no es de este mundo te hace tomar una determinación arriesgada, adentrarte en la oscuridad.



Ahora estás en un pasillo oscuro, iluminado únicamente por unos candelabros cuya luz parpadea. Observas la hilera de puertas a ambos lados del pasillo, el suelo de madera cruje bajo tus pasos. En el suelo del pasillo hay una alfombra, y tu instinto te dice que quizá debajo de ella puedas encontrar alguna trampilla o escalera para salir de ahí, así que levantas la alfombra y

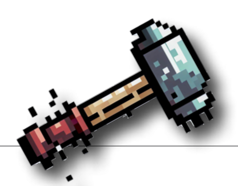
encuentras una trampilla. No te lo piensas y accedes de un salto. Avanzas por el estrecho corredor, la temperatura desciende y empiezas a oír los lamentos de otros desdichados que acabaron en esa mansión pero no lograron salir.

Al fondo observas dos trampillas que conducirán a sitios distintos de la mansión, y en una esquina, brillando, otra llave tirada en el suelo.



Coges esta nueva llave y la guardas junto a la otra. Estás seguro de que te servirá para salir de este infierno, y eliges encaminarte al estudio por la trampilla que lleva a él. Observas manchas de tinta en el escritorio y mucho polvo. El olor intenso a papel envejecido y tinta te dificultan la respiración.

Casi sin querer, tu mirada se clava en las estanterías llenas de libros antiguos e instintivamente las mueves, no sin un gran esfuerzo por tu parte. Ves un mazo y lo recoges del suelo. Sabes que es una herramienta que podrías usar tanto para abrirte paso tirando paredes o como arma si alguna criatura desconocida escondida



en la oscuridad tuviera la osadía de intentar atacarte.

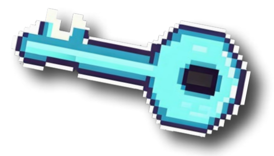
Tomas la opción de salir del estudio, no crees que haya nada más que te pueda servir. Vuelves a estar en el salón principal y de nuevo te adentras en un oscuro pasillo con la intención de buscar otra ruta para poder escapar de ahí. Te fijas en las puertas, y algo en tu interior te dice que entres en el dormitorio. Puede que haya algún pasadizo escondido o algún otro objeto que te ayude en tu misión de sobrevivir y escapar de esa maligna cárcel.



Entras en la habitación, y te fijas en esos muebles que en el pasado lucieron con todo su esplendor y grandeza. La luz de la luna que entra en la estancia refleja las sombras de las almas atrapadas en esa mansión, y también puedes ver los retratos descoloridos de sus antiguos moradores. Encuentras el acceso a una galería, e inmediatamente corres a adentrarte en ella sin pensarlo ni hacer caso al miedo que te invade cada vez más.

La galería está repleta de cuadros y estatuas, te fijas en el brillo procedente de

otra pequeña llave en el suelo que rompe la monótona oscuridad que invade la galería. Coges la llave, la guardas junto a las demás y continúas adelante.



Ahora accedes, a través de la galería donde te encuentras, a una antigua escalera, y en un rincón de la misma llama tu atención el destello de una nueva llave que meticulosamente recoges y guardas junto con las otras, tras lo que sigues ascendiendo hacia el ático.

Empujas la grande y pesada puerta que da acceso al ático. Está escasamente iluminado, pero aun así te armas de valor y entras. Te das cuenta de que el ático es un laberinto lleno de reliquias y pertenencias recubiertas de telarañas y polvo. Los susurros y lamentos se hacen más perceptibles aquí y ves cómo una mecedora se mueve suavemente, pero allí no hay nadie más que tú, al menos vivo o de este mundo.

Decides avanzar sin echar la mirada atrás, presientes que ya estás muy cerca de encontrar una posible salida o una muerte dolorosa, con suerte rápida. Ambas cosas hacen que de tus labios brote una leve sonrisa. Ambas cosas serían, ahora mismo para ti, una liberación.

Entras en el invernadero, pensando que si tienes que morir en esa mansión al menos venderás cara tu vida, y aferras con fuerza el mazo. La vegetación ha crecido sin medida dentro de un jardín donde reina el caos y el desorden. Está claro por los cristales desparramados por el suelo aquí y allá. La vegetación parece intentar atraparte y las manchas negruzcas del suelo indican que allí antes han estado otros desdichados, pero te dices a ti mismo que tú serás el primero que consiga salir con vida.



Justo en el centro del invernadero llama tu atención una estatua; es una figura envuelta en una capa y su rostro está oculto bajo una capucha. Emana un aura tenebrosa que envuelve a la misma estatua. Parece que la estatua esconde algo debajo, así que decides moverla.

Al desplazarla de su lugar, liberas la entrada a un estrecho túnel que te lleva a las profundidades de la mansión. Avanzas a pesar de las imágenes que se imprimen en las paredes y los lamentos que dicen tu nombre y son totalmente perceptibles.

Avanzando por el estrecho túnel, tu mirada se posa en una pequeña cámara. Apenas distinguibles a simple vista, ves cuatro cerraduras, cada una de ellas con una inscripción, e instintivamente buscas las llaves que has ido recogiendo durante tu periplo para poder abrirte paso con ellas.

luna. Además, es perceptible que el aire no es tan denso como lo ha sido en las demás estancias de la mansión. Te fijas en que parece un muro desgastado y más frágil que los demás, así que piensas que, quizá utilizando el mazo, las fuerzas que aún te quedan y la rabia producto de las ganas por sobrevivir y salir de ahí, puede que tires esa pared.



Se te abre un camino que desciende a una cripta donde descansan los antiguos moradores de ese lugar y sus oscuros secretos. Avanzando entre la fila de féretros y ataúdes que están en la cripta, casi como señalándote el camino, das con la entrada a una vieja mazmorra. Sin pensártelo dos veces te adentras en ella.

Dentro de la mazmorra, llegas a un punto donde parece que a través de los ladrillos de la pared se filtra la luz de la

Coges el mazo, golpeas la pared y sin oponer resistencia, cae. Ante ti aparece un estrecho pasillo donde a medida que avanzas, la claridad y la luz de la luna van ganando la batalla a la pesadumbre y oscuridad en la que estabas sumergido. Casi no te lo crees, estás fuera de la mansión y has podido vivir para contarlo. ■

UN RETO MATEMÁTICO CADA DÍA

H3X

115

5	8	3	
7	1	10	25
6	2	9	

3 números

3 rondas

¿Conseguirás resolverlo con el mínimo de operaciones?

Desafía a tus amigos desde el navegador en

https://h3xgame.com



@h3xgame





Por *Dardo*

Prólogo

Vincent (Vinny) Falco, el protagonista, un chaval de unos 14 años, está en su dormitorio castigado por una de sus frecuentes gamberradas y su padre le reprende por lo que ha hecho en el jardín de la Sra. Johnson, la vecina. Decimos «¡No me arrepiento…!» y el padre se va. Llaman a la ventana, salimos por ella y hablamos con nuestro amigo Nick.



Miramos la jardinera y encontramos una llave. Hablamos con Nick de todo y a la que salen dos frases, «¿Cuál es el problema…?».

Luego decimos «Dame un momento» y volvemos dentro. Abrimos el armario con la llave, miramos dentro y cogemos el juguete de una estación espacial. Sobre la mesa cogemos los pedales de bicicleta y salimos por la ventana. En el inventario combinamos los pedales con el juguete para tener una polea, la usamos en la tirolina y saltamos junto a Nick. Escapamos los dos en bicicleta mientras salen los créditos.

Solo dos cuestiones antes de empezar. La primera es que el icono superior derecho nos muestra todos los «puntos calientes» de las pantallas, por tanto, es importante mirarlo todo. Lo segundo es que es una aventura con muchas continuaciones diferentes según los objetos que usemos o las conversaciones que tengamos, o sea que si la guía no funciona, seguid de todas formas según lo que tengamos en el inventario y llegará un momento en que todo cuadrará o saldrá otro objeto que nos abrirá un nuevo camino.

Aparece un alien

Nos paseamos por todo el pueblo hasta llegar a casa de Tony, nuestro tercer amigo, y subimos a su habitación. Seleccionamos «Si tú lo dices...» y miramos la televisión, en la que sale algo raro y en todos los canales.



Por la ventana vemos pasar una especie de meteoro y nos vamos al bosque a ver lo que puede ser. Pulsamos el árbol medio quemado para hacerlo caer e intentamos mover la válvula de la izquierda, pero no podemos.

Seguimos a la izquierda un rato hasta encontrarnos con unos lobos, a lo que decimos «Asustémoslos...» y un ruido los asusta de verdad. Retrocedemos y nos encontramos con un policía, hablamos y vemos como el alien lo mata.



Nos vamos a nuestra «casa del árbol» y hablamos de lo sucedido y de cómo atrapar al alien. Al acabar aparecemos en un mapa.



Vamos a la «Estación de los Guardabosques», hablamos con Jack de todo y en la tercera frase usamos «Hienas...» y «Trampa para oso...».

Automáticamente cogemos un cortaúñas y hablamos con Troy de todo.



Salimos al mapa por la derecha (en la mayoría de los lugares se puede salir por los dos lados) y vamos a la «Calle de Vinny». Todo a la derecha hasta coger un pote de carbonato de sodio. Derecha al mapa y vamos a la «Calle de Tony». Izquierda a la puerta, miramos la basura y cogemos una bombilla de luz ultravioleta. Hablamos con el vecino, Gary Wilson, de todo.



Seguimos a la izquierda y al llegar a la ventana subimos a la habitación de Tony. Cogemos el contador Geiger y el cartucho de «Top Cruise» y salimos por la ventana. Izquierda al mapa y vamos a la «Calle de Nick». Usamos el contador Geiger en los setos y encontramos una esfera roja. Oímos unos sonidos, nos escondemos y vemos pasar al alien. Un poco a la derecha entramos en casa de Nick.



Hablamos con Kevin y con Diane de todo. Salimos, derecha y examinamos el cubo de basura, pero no tiene nada. Más a la derecha hablamos con Robert, un vagabundo, de todo. Derecha al mapa y volvemos a la «Calle de Vinny». Derecha a la escalera y subimos a la «casa del árbol». Abrimos la nevera y cogemos el «carnet del club de ponis y compañía». Bajamos a la calle, derecha al mapa y vamos a la «Granja de Earl».

Izquierda hasta la camioneta, que examinamos, y cogemos un saco de fertilizante. Hablamos con Earl de todo. Mapa y vamos a «Fuera del Tráiler del Toro».

Vamos a la derecha, miramos el cubo de basura y cogemos una llave inglesa del 5 y a «Jumpy Joe» (un muñeco de juguete). A continuación, entramos en el tráiler, hablamos con Toro de todo y jugamos un rato, pero nos matan.



Preparando la trampa

Salimos, derecha al mapa y vamos al «Carril del Amor» (abajo izquierda). Usamos la bombilla ultravioleta en la «luz del cartel». Izquierda y cogemos la lata de aceite. Mapa y al «Puente» (arriba izquierda). Miramos la furgoneta, izquierda y hablamos con Carl de todo. Izquierda y hablamos con André (el «trabajador flacucho») de todo, y en la cuarta frase debemos elegir «Azul».

Hablamos con Carl sobre la «llave inglesa» y nos la da. Volvemos a André y le damos la otra llave, la del 5. Automáticamente volvemos a hablar con Carl para pedirle perdón por la confusión con la llave inglesa y cuando se va usamos el cortaúñas en el cable azul para conseguir un alargador. Derecha al mapa y vamos a la «Calle comercial». Derecha y entramos en la tienda de juegos y cómics.



Hablamos con Janette de todo, le enseñamos la tarjeta del Club y le damos el cartucho de «Top Cruise», pero no funciona. Lo cogemos para soplarlo, lo volvemos a poner y ahora sí que funciona. Miramos la caja de la derecha del mostrador y cogemos la «Guía de nudos para Boy Scouts». Salimos, derecha y hablamos con el tipo de negro. No nos hace caso, le golpeamos dos veces y le cogemos un folleto. Derecha al mapa y vamos a la «Puerta de Nueva Frontera» (arriba derecha).



Hablamos con el guardia de todo. Mapa y a la «Entrada del bosque». Vamos hasta la válvula, le ponemos aceite y la giramos. Mapa y a la «Granja de Earl». Vamos a la casa, usamos la guía de nudos en la hamaca y cogemos la red. Volvemos a la «Calle de Tony», izquierda hasta Gary, usamos en él el alargador y le hablamos sobre el «puzle del Unicornio» tres veces.

«Calle de Nick», entramos en su casa y damos a Kevin el folleto. Volvemos a la «Estación de los Guardabosques» y hablamos con Troy sobre «¿Enviaron a alguien al bosque...?» y miramos el teléfono. Salimos, vamos al «Tráiler de Toro», entramos y le hablamos sobre «Probar el juego...». Cogemos las puertas 4-4-3-1 (por la izquierda), el unicornio nos pide un código, elegimos 115 y ganamos.

En el inventario combinamos el carbonato de sodio con el fertilizante y lo usamos en el «hombre golpeado», que despierta, y le hablamos, pero no quiere decir nada. Hablamos con Toro sobre «El sujeto despierto...» y salimos. Ya fuera hablamos con Toro y se va. Izquierda al mapa y al «Canal del Amor» (abajo izquierda). Izquierda y miramos la pareja del coche (Brando y Sofía).



Vamos a la «Calle de Vinny», subimos a la «Casa del árbol», miramos la caja del botín y cogemos la Polaroid. Volvemos al «Carril del Amor», vamos hasta el coche y les hacemos una foto. «Calle de Nick», entramos en su casa y hablamos con Diana de la frase nueva sobre la pareja, le enseñamos la foto y se va con una escopeta.

Volvemos a la «Estación de los Guardabosques» y cogemos la trampa para osos. De nuevo en la «Entrada del bosque» pasamos por la izquierda al «Bosque de pinos» y bajo el «árbol raro» ponemos la trampa, pero antes, en el inventario, la combinamos con el «Jumpy Joe» y encima ponemos la red y la esfera roja. Nos escondemos y el alien pica, pero escapa.



Ataque al Centro de Investigación

Automáticamente lo seguimos hasta el interior de la «Corporación Nueva Frontera» y nos quedamos encerrados. Decimos «No eres Rocko…». Derecha y pasamos la primera puerta al vestíbulo. Abrimos el armario de la limpieza y cogemos el rociador. No podemos llegar a la siguiente puerta por el fuego, pero vemos una chica dentro a la que salvar. Le hablamos de todo, usamos la llave inglesa en la rejilla y nos colamos al laboratorio.



Cogemos las notas, el cable y miramos la pizarra. En el inventario leemos las notas.

Ponemos el rociador en el cuadrado vacío de la máquina y pulsamos el interruptor izquierdo (calcio). Luego pulsamos tres veces la palanca del sulfuro, una vez la roja y recogemos el rociador. Nos metemos por el conducto, usamos el rociador en el fuego y así lo apagamos. Volvemos al laboratorio, ponemos el rociador en el cuadrado vacío y pulsamos la palanca azul, la amarilla y la roja, las tres una sola vez. Recogemos el rociador, volvemos al vestíbulo e izquierda a la recepción. Vamos un poco a la izquierda y usamos el cable en el enchufe del agujero de la pared.



Volvemos hasta la chica y le hablamos sobre «Pulsando todos los interruptores…», pero la puerta no se abre. Otra vez vamos a la recepción, izquierda a la máquina de café, la pulsamos para coger un vaso de azúcar y decimos «Sí, eres un chico listo…». En el inventario combinamos el rociador con el vaso de azúcar. Usamos el rociador en la parte derecha del mostrador (el gabinete de madera) y cogemos el «carnet de seguridad», que examinamos en el inventario. (De hecho, mirad siempre todo lo que cojamos).

Vestíbulo, usamos el carnet en la puerta de la chica y conseguimos salvarla. Ahora será una más del equipo y nos ayudará, aunque no siempre nos acompañe. No queremos seguirla, pero decimos «Tomen el elevador…». Aparece el alien, que ahora resulta que es amigo (o mejor dicho, enemigo de los soldados), y podemos escapar. Hablamos ahora con la chica de todo y nos enteramos de que se llama Linda y de que es una periodista infiltrada en el papel de técnica de laboratorio. Aparece el alien que nos ayuda a escapar.

Complejo ultrasecreto

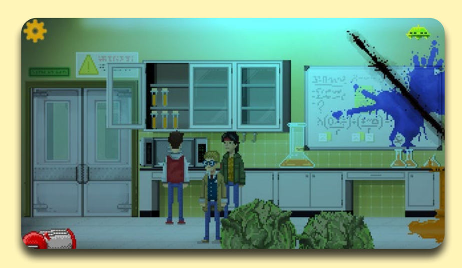
En el montacargas hablamos con Linda, aparece el alien y nos ayuda a llegar a unos sótanos. Una vez abajo hablamos con el alien (lo llamamos RALF), pero no lo entendemos de nada, y también con Linda. Una vez RALF se va volvemos a hablar con Linda de todo. Derecha y hablamos con RALF de todo, pero no entendemos nada. Derecha, puerta y quedamos frente al mapa del lugar.



Vamos a «Sitio en construcción», miramos el agujero superior central («precipicio») y nos subimos.

Cogemos la caja de cerillas, bajamos, al mapa y a las «Celdas de detención». Derecha y hablamos con el preso, un tal «Castillo», de todo. Izquierda, miramos el armario metálico, usamos el carnet en él y lo abrimos para coger una llave pequeña. Volvemos al mapa y vamos a la «Habitación de las computadoras». Hablamos con «el ojo» (el ordenador central) de todo y cogemos el cable azul. Mapa y al «Laboratorio de Botánica».

Miramos el microondas y cogemos el guante para el horno que está colgado. Miramos los matraces y la pizarra. Leemos todas las páginas (seis) de las notas del inventario. Usamos la llave en el armario de cristal y cogemos un vial de «sustancia F».



Mapa y al «Laboratorio de Biología». Derecha y miramos las criaturas y el gráfico.



Izquierda y miramos y examinamos los cilindros, el microscopio y el ordenador.

Mapa, vamos a la «Sala de servidores» y hablamos de todo con el soldado.



Usamos las cerillas en la mancha del suelo, automáticamente salimos al pasillo antes de que todo explote y a continuación, volvemos a entrar.

Cogemos la botella de aceite de sésamo, izquierda, cogemos el palo de mopa y paramos el servidor. Mapa y al «Laboratorio de Geología».



Pulsamos el panel del armario y cogemos la bufanda. A la derecha hablamos de todo con el soldado.

Mapa al «Comedor», examinamos al soldado muerto, cogemos la bolsa de quesitos, el salero y miramos el plano. Examinamos también la máquina de café y la papelera. Mapa y regresamos al «Sitio de construcción», donde vamos a la derecha y examinamos la mezcladora, usando los guantes en ella. Vamos a las «Celdas de detención» y hablamos con el prisionero sobre «Dejarte salir...» y luego «Información de ayuda...». Probamos el escáner y nos vamos a la «Habitación de las computadoras».

Huir en tren

Usamos el guante para horno reforzado en el enchufe a la derecha del «ojo» y así lo desactivamos. Volvemos a activarlo con el guante puesto y le hablamos de «¿Cuándo sale el tren...?» y «Debemos intentar...». Miramos el montón de papeles y usamos todas las frases. Vamos al «Laboratorio de Biología», todo a la derecha, y en el comedero ponemos la bolsa de quesitos. Decimos «Créeme...» y cogemos el huevo alienígena. Le damos otro quesito y obtenemos otro huevo.

Por tercera vez le damos otro quesito y nos da unas semillas de limón. Vamos al «Laboratorio de Geología» y leemos el cartel detrás del soldado (pone 424). Mapa a la «Sala de conferencias», miramos el intercomunicador a la derecha del televisor, lo pulsamos, entramos 424 (+ verde) y se enciende el televisor. Hablamos de todo con el Almirante Rembrandt, el jefe de los aliens humanoides en nuestro planeta. Después de la cuarta frase decimos «Algo para comer...» y después de la quinta «El Toro».

Nos tiran una granada de gas de la que escapamos y apagamos el televisor. Miramos el hueco de ventilación. Usar el palo en él no sirve. Vamos al «Comedor» (Sala Grande), izquierda e intentamos abrir la puerta de la cocina, pero está inamovible. Vamos al «Laboratorio de Botánica» y en el inventario leemos las notas otra vez. Usamos las semillas de limón en el matraz, luego la «Sustancia F» y el aceite, crece una planta y cogemos el limón. Al «Laboratorio de Geología» y hablamos con el soldado de «Tiren las armas...» y «Ríndanse...» pero seguimos sin poder moverlo de allí. Bajamos a la «Estación del tren» y le damos la corbata a RALF, que se va. Subimos al «Laboratorio de Geología» y nos encontramos al soldado «explotado». Miramos los tres rombos de la derecha y usamos la llave verde en el conducto de ventilación. Nos metemos por aquí y llegamos a la cocina.



Decimos al robot chef: «IDKFA». Luego le hablamos de todo, cogemos la cuchara de cobre y la espátula y salimos al comedor. En el inventario combinamos la espátula con el palo de mopa, lo usamos sobre la puerta y conseguimos una mano. Vamos a las «Celdas de detención», usamos la mano en el escáner, pero no funciona. Vamos al «Laboratorio de Botánica» y usamos la mano en el microondas, recogiéndola caliente.

Volvemos a las «Celdas de detención», usamos la mano en el escáner y liberamos al preso. Cogemos la llave. Vamos al «Laboratorio de Geología», usamos la sal en el rombo central de los tres de la derecha y lo cogemos («Zinc enriquecido»). Vamos a la «Estación de tren» y en el inventario combinamos el rombo con el limón y la cuerda y ya tenemos una «batería de limón». Nos acercamos a la locomotora y le ponemos la llave.



Ponemos la batería en el motor, a la izquierda, hablamos con Linda y nos subimos todos.



Nos persiguen los soldados aliens y hablamos con Linda de todo pidiéndole «velocidad rápida». Usamos la espátula larga en la viga del techo («luces») y nos cargamos a un soldado de los tres perseguidores. Hablamos con Linda sobre «velocidad lenta». Vamos a la izquierda y hablamos con el primer soldado, que RALF se carga con un disparo y ya solo queda un soldado activo. Hablamos con Tony de todo.

Luego hablamos con Nick de todo, pero no hay forma de que nos deje el arma. Volvemos a hablarle sobre «prestar el arma» tres o cuatro veces. Lo hacemos de nuevo, le golpeamos dos veces y conseguimos el arma. Pedimos a Linda «velocidad rápida» y disparamos con el arma a las vías, con lo que el tren descarrila y decimos «¡Equipo...!». Llegamos a la estación del otro lado y salimos al exterior. Hieren a RALF y «El Toro» nos salva.

Por la ciudad

Estamos en casa de «El Toro» y decimos «Sí». Hablamos de todo y aparecemos en el bosque. Izquierda, abrimos la cabina y cogemos una linterna. Vamos todo a la derecha al mapa.



Salimos a «Entrada a Nueva Frontera», miramos el cartel y los guardias, vamos a la izquierda, miramos el contenedor y cogemos una freidora. Derecha al mapa y a «Calle del Director Smith».



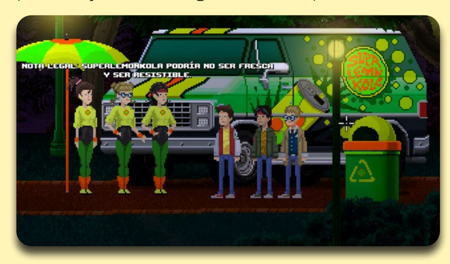
Hablamos con el Director de todo y bajo la alfombra de la puerta de la casa cogemos una llave. La usamos en la puerta de la ventana y entramos. Usamos la freidora en el acuario para coger el pescado. Cogemos el teclado, lo miramos y tocamos todo y salimos. Al mapa y a «Depósito de chatarra», donde cogemos la llave Allen. A la derecha apartamos la chapa (aparece un agujero detrás) y cogemos el bidón. Miramos el objeto tras los alambres, derecha y al mapa para ir a «Instalación abandonada». Vamos a la derecha y hablamos con Furio de todo...



... pero no sabemos la contraseña. Volvemos al mapa y a «Costa del río». Hablamos con el vagabundo de todo. Usamos la linterna en la «sombra del cocodrilo» y el vagabundo nos da un lápiz de labios.



Derecha, entramos en la alcantarilla, aparecemos en la ciudad y regresamos automáticamente a la entrada de la alcantarilla. Todo a la izquierda, al mapa y vamos a la «Plaza del pueblo», donde hablamos con el niño de todo. Mapa a «Salida secreta», izquierda hasta encontrarnos con un lobo, le tiramos el pescado y se va. Seguimos a la izquierda y cogemos la barra radioactiva. Regresamos a la «Plaza», derecha hasta el pozo, lo miramos, y tiramos la barra radioactiva. Seguimos a la derecha y hablamos a las tres chicas de todo, pero dejamos la segunda frase para el final.



Decimos «Ve...», aparecemos en la furgoneta y Tony habla con Nikita.



Decimos lo que sea, o todo para ir probando, pero siempre acabamos en la parte delantera sin conseguir nada. Vamos a la «Calle de Samantha Silverman», examinamos la basura y cogemos una manguera corta.

Volvemos a la «Costa del río», entramos en la alcantarilla y automáticamente, al llegar al fondo del pozo, conseguimos unas monedas.

Vamos a la «Calle comercial del bosque del norte» y entramos en el Arcade.



Hablamos con «Cráneo de serpiente» de todo. Usamos unas monedas en el «Skee-Ball» pero no funciona.

Más a la derecha hablamos con la chica de todo.

A continuación, hablamos con los tres «chicos de la chaqueta» de todo, pero usando la primera frase al final.

Aparecemos en el juego «Street Punsher» y siempre nos ganan.



Reparar a RALF

Usamos la llave Allen en la habitación de servicio, todo a la derecha, entramos y hablamos con el técnico, Alberto, de todo. Salimos del Arcade, mapa y al «Camión». Vamos por la parte trasera para entrar en él y hablamos con Linda y Toro de todo. Lo miramos todo y salimos.



Regresamos al Arcade y jugamos a la máquina de la calle. Entramos en ella solo con pulsarla y golpeamos el marco por la izquierda para moverla.

Movemos la garra una vez a la derecha, pulsamos el botón y conseguimos un «osito-disquete». Vamos a la derecha hasta el segundo coche, usamos la manguera corta en el depósito y le ponemos el bidón. Derecha y entramos en el «Video Buster».



Lo miramos todo y hablamos con el encargado de todo. Dejamos la primera frase para el final y elige Nick. Le enseñamos el carnet y nos vamos. Volvemos al Arcade y

hablamos con «Cráneo de serpiente».

Vamos a la «Instalación abandonada», hablamos con Furio de «Poder pasar...», luego de «Jon Bobby apesta» y podemos pasar a la derecha.



Hablamos con Spike de todo (o con cualquiera) y damos el lápiz de labios a la chica «Rayo Arcoíris». Volvemos a hablar con Spike de la primera frase, con lo que podemos coger la unidad de disco externa. Volvemos al «Camión», entramos y usamos el bidón de gasolina en el generador. Usamos el teclado (un Commodore 64) en RALF y el *floppy* en el teclado.

Vamos a la «Calle de Samantha Silverman», subimos la escalera y llamamos a Samantha a la casa de al lado. No sale, así que usamos la linterna y ahora sí que sale y nos deja entrar en su habitación.



Le hablamos de todo, miramos las tijeras, usamos el osito en ellas y conseguimos el disquete. Nos comemos el pan. Volvemos al «Camión», entramos y usamos el disquete en la computadora para ver que está vacío.

Vamos al «Video Club», hablamos con Morberto de «Queremos alquilar...», «Yo elegiré...», «Muy bien...» y ahora, cuando se va, usamos el disquete en el ordenador para cargarlo con el diccionario y salir sin esperar. De nuevo vamos dentro del «Camión», usamos el disquete en el ordenador y hablamos con RALF, pero aún no está en condiciones de decir nada. Al Arcade, todo a la derecha hasta los tres chicos, les decimos que les desafiamos y ahora debemos luchar tres veces contra ellos y ganarles.

Depende más de la suerte que de otra cosa, pero hay unas combinaciones que se supone que no fallan. Si eligen el de la armadura nosotros el personaje con cinta blanca, contra la mujer de la línea superior lucha el de la cinta roja, contra el de la cinta blanca la chica de la línea inferior y contra la chica de la línea inferior el Dr. Lila (o al revés).

La cuestión es dejar siempre que elijan los otros primero y no darle al nuestro hasta que los otros ya tienen el suyo confirmado, pero algo rápido, tampoco sin perder mucho el tiempo. Al perder, los chicos nos dan los boletos. Vamos a hablar con la chica del local, le damos los boletos y nos da unos alicates. Vamos al «Depósito de chatarra», usamos los alicates en la reja y cogemos el alambre de soldadura (estaño). Volvemos a la «Plaza», junto a las tres chicas de la propaganda, miramos la parte inferior de la papelera y nos ofrecen un trato.

Les hablamos sobre el «Desafío de la

furgoneta», «¡Claro, ve!» y entonces estamos cuatro veces sin decir ninguna frase. Ella, aburrida, intentará besar a Tony, que tirará una lata al suelo y nosotros, rápido, la cogemos. Vamos al Arcade, pasamos al taller de Alberto, usamos la lata en la placa y, cuando Alberto se despista, cogemos la «pistola soldador». Regresamos dentro del «Camión», en el inventario combinamos el estaño con el soldador y lo usamos en RALF. Y ya tenemos a RALF reparado y entendible, con lo que le hablamos de todo.

Ataque a «Base Azul»

Aparecemos frente al edificio alien y nos acompaña RALF con una armadura, al que hablamos de todo, y Toro.



Automáticamente regresamos dentro del «Camión» y Toro nos habla. Aparecemos en la planta baja ruinosa del ejército alien humano de sangre azul, miramos la puerta y el lector y cogemos la granada. Subimos al primer piso, vamos a la parte trasera y miramos el carro/grúa de la derecha. Volvemos al otro lado y subimos al segundo piso.

Miramos las torretas y del soldado muerto cogemos la billetera, que miramos y conseguimos la billetera vacía, una tarjeta llave, una licencia de conducir, monedas y un plástico verde brillante. Miramos al otro lado, bajamos al primer piso, damos la vuelta por la derecha y entramos por la ventana a la «oficina del primer piso». Ponemos dinero en la máquina de «Superlemonkola», no funciona, la golpeamos y cogemos la lata que cae.

Salimos por la ventana, pasamos al otro lado y bajamos al nivel del suelo. Usamos la tarjeta llave en el lector y entramos en una habitación de archivo e informática. Lo miramos todo, cogemos el ordenador portátil y salimos. Subimos al último piso, «el techo de la torre», y usamos el portátil en el enchufe azul. Soplamos el enchufe y conectamos el portátil. Miramos la cuerda, usamos el libro de nudos en ella y la cogemos.

Aún nos queda líquido en la lata y la usamos en la tapa del conducto de ventilación, luego la llave inglesa verde y por aquí bajamos a otra oficina del segundo piso, pero no podemos entrar y retrocedemos. Tiramos la granada por el conducto y ahora sí que podemos entrar. Miramos al inconsciente al que quitamos la llave, el diploma, los papeles y vamos a la parte exterior. Pasamos al otro lado, pero al no poder seguir volvemos dentro.

Subimos, bajamos dos pisos, vamos por la derecha al otro lado y empujamos el carro hidráulico dos veces a la izquierda. Subimos arriba del todo, bajamos a la oficina, salimos, izquierda al otro lado y de la grúa cogemos el frasco («carbonato de sodio»). Pasamos al otro

lado y bajamos al primero. Derecha, al otro lado, empujamos la grúa dos veces y pasamos la ventana a la «oficina del primer piso». Usamos la llave en el botiquín y cogemos vendas, cloruro de amonio y tiritas.

En el inventario combinamos el sodio con el amonio. Salimos, pasamos al otro lado, arriba dos veces a la antena y abajo por la ventilación. Usamos la cuerda en el científico alien, le damos el sodio/amonio y usamos las tenazas cuando no responde. Dejamos solo a Nick y viene con la contraseña. Volvemos a la oficina, miramos al alien, salimos, subimos al techo y miramos el ordenador. Automáticamente aparecemos en la puerta y llegan Toro y RALF, con quienes hablamos. Vemos el Cuartel General enemigo con el Almirante Rembrandt y todo estalla.





Ya en las animaciones finales nos vemos de ancianos en un bar recordando nuestras aventuras juveniles y vamos a visitar a Toro y Linda, más viejos y ya abuelos. ■



CAAD 61
Octubre 2023 Año XXXV
Tercera Edad

Publicación aventurera de aparición trimestral

★ ★ ★

Director
Juan J. Muñoz Falcó
@Juanjoide

Diseño y maquetación
José Luis Cebrián
@jlcebrian
Tranqui69
@tranqui69
EJVG
@Eduvillagal

Contacto
CAAD
Apartado 319
46080 Valencia
clubaventurasad@gmail.com


caad.club

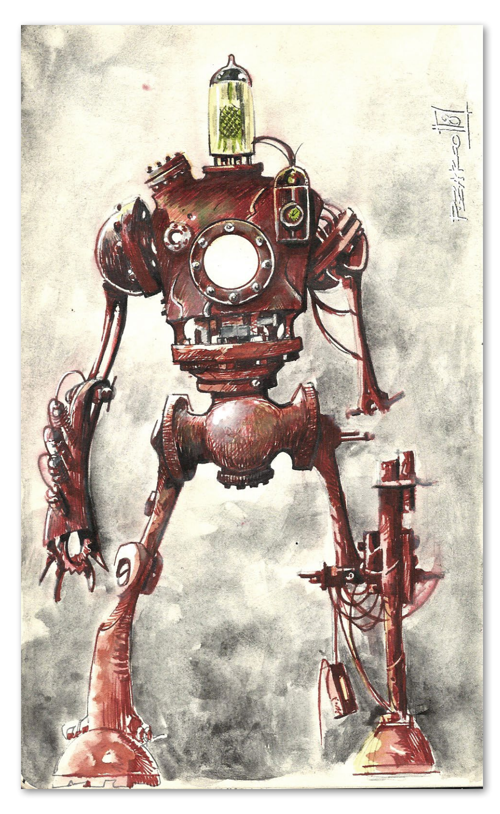

@CAAD_es


yfXGR3H6aR


33938974840


clubdeaventurasad

◀ **Ilustración de portada**: carátula de la aventura gráfica **Unusual Findings**, del estudio Epic Llama Games, realizada por Néstor Taylor.



▲ *Robot ligeramente desvencijado*, obra amablemente cedida para reproducción en el **CAAD** por su autor, el ilustrador Paco Zarco.

COLABORADORES

Bieno Martí
César Hernández Bañó
Dardo
Darkside29
EJVG
El Viñetáculum del Doctor 79
IADVD
Javier San José
Jorge González Mollá
José Luis Cebrián
loquedeberia
Ricardo Oyón
Timoneda
tranqui69